1989年10月1日発行（毎月1回1日発行）　第7巻　第10号　通巻第59号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

闘うパソコンゲームマガジン

コンプティーク

1989 10月号
530yen

保存版ワイド付録
トップをねらえ!

新シリーズ 超百科
読者参加ゲームスタート!

緊急速報
ドラゴンスレイヤーVIがでるぞ

秋の特番企画
時代劇ゲームの時代
天下統一
HARAKIRI[ハラキリ]
斬[ZAN]陽炎の時代

特集 ファンタジー・ムービーカタログ付
いかすファンタジーゲーム天国
イースⅢ ワンダラーズ フロム イース
ソーサリアン ニューシナリオ 宇宙からの訪問者
エメラルドドラゴン
ヒーロー・オブ・ランスAD&D®
BURAI[ブライ]/DUEL[デュエル]

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。

なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動

できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵 —— 本体標準価格
(ディスプレイは別売です)
129,000円(税別)

90周年。新たな未来へ……

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

NEC

本格派パソコン——PC-8801FE。

マニアのための本格機能をさらに身近に——PC-8801MA2。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジーネションしだいなんだから。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格——168,000円
(ディスプレイは別売です)　(税別)

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(271)7700

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000　大阪 06(943)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

コンプティーク

1989 ⑩ October Vol.59 発行／角川書店

CONTENTS 10

COVER & PINUP

AD／高木和雄
PHOTO／大塚勉
STYLING／藤野笛羽
HAIR＋MAKE／下端吉範
MODEL／田山真美子

清純な、おとなしい、おしとやか、お嬢さま……彼女を見ていると、まるで連想ゲームのようにこんな形容詞が浮かんでくる。が、本当の田山真美子ちゃんは、明るい、活発な、そして最も身近な美少女なのだった。

特集 いかす ファンタジーゲーム天国

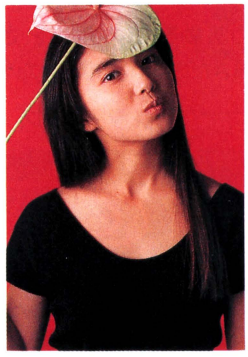
78 イースⅢ
84 ソーサリアン ニューシナリオ 宇宙からの訪問者
号外!! 87 ドラスレⅥ接近中!?
88 エメラルドドラゴン
92 待望のAD&D® ヒーロー・オブ・ランス
96 BURAI［ブライ］
100 DUEL［デュエル］
104 RPGファン必見!! ファンタジー・ムービー・カタログ

秋の特別企画 時代劇ゲームの時代

110 天下統一
116 HARAKIRI［ハラキリ］
120 斬［ZAN］陽炎の時代

保存版 ワイド付録 トップをねらえ! NeXT GENERATION超百科 読者参加ゲームスタート!

201 アイドル データバンク
●田山真美子
CM、ドラマ、そしてビデオで注目を集める、〝最後の美少女〟。SLG付きで、彼女の全データを大公開!!



DRAGON GYM 233
巻頭インタビュー
●千葉美加

トップシークレット テレフォン
(03)221−9999

CALENDAR

《月刊コミックコンプ新連載》
ソーサリアンシリーズ
『呪われたクィーンマリー号』より
吉富昭仁・作画

SOFT TOP 20

SOFT TOP 20 ——— 48
Soft Sales Top 20 ——— 50
Soft House Today ——— 52

SOFT EXPRESS

提督の決断 ——— 56
ファイアーホーク ——— 58
ポリスクエストⅡ/他 ——— 60

REVIEW

《短期集中連載》
多摩豊の パソコンゲーム考現学 ——— 68

安田均のパソコン版

AD&D®製作日誌 ——— 74
《パート12》

RPG WORLD

RPG誌上ライブ クリスタニア《予告編》 ——— 123
祝開店!! ロードス島戦記商店 ——— 128
クロちゃんのRPG千夜一夜
Vol.25「夏のゲームは怖いぞぉ」 ——— 130
RPGの王国
テーブルトークRPGコーナー ——— 134
クロちゃん・ケイちゃんの おせーてあげる♡ ——— 138

AVG WORLD

新感覚冒険巨編『パンゲア』《第10話》 ——— 141

SLG WORLD

トップをねらえ! ——— 152
シミュレーションゲーム宝船 ——— 158

ESSAY

OTAKU CLUB ——— 163
Good time, Bad time!
矢野徹／菊川涼音／先江進／賀川邦彦

SPIRITS

今月のSpecial［対戦ゲーム大特集］ ——— 180
アーケード ——— 186
X68000 ——— 188
PCエンジン ——— 190
メガドライブ ——— 192
スピリッツレーベル ——— 194

ひろばのコーナー ——— 209
大江戸情報網 ——— 218
コンプティークBBS伝言板 ——— 224

HARD PACK PAGE

NEW PRODUCT ——— 226
Welcome To Macintosh ——— 230

次号予告 ——— 232

福袋

Hソフト編 ——— 172
《特別企画》
『ちょっとHな福袋ビデオ』大速報 ——— 175
ウヒョヒョよい子タイムス ——— 177

巻末コミック

●お元気冒険コミック ルーンワース 星の勇者
●ファンタジーRPGコミック ケース

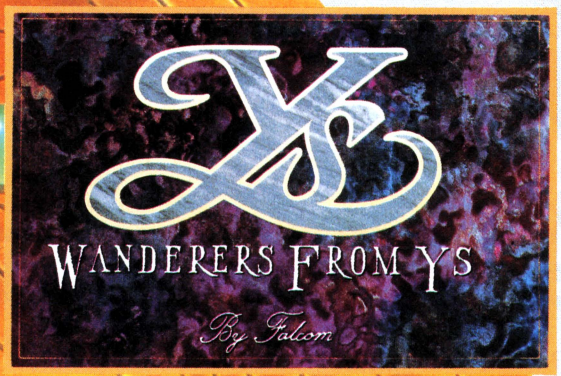
Falcom

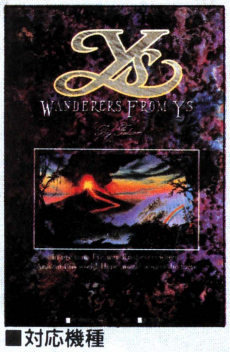
イース／イースII／ワンダラーズ フロム イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。

イースシリーズだけど……どのイースからでも始められます。

時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで
描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

ワンダラーズ フロム イース





■対応機種

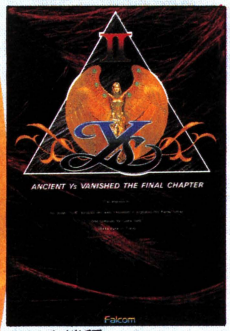
- PC8801SR　VAシリーズ5-2D(5枚組)
- PC9801　PC286シリーズ 5-2HD、3.5-2HD(3枚組)

＊FM音源対応
＊ジョイスティック対応
＊2ドライブ専用
＊PC9801シリーズは256K以上必要です。
＊PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。
＊PC9801　Uでは動作しません。

優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII

Ancient Ys Vanished The Final Chapter



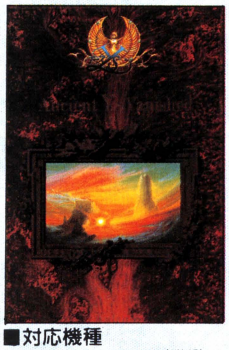
■対応機種

- PC8801SRシリーズ 5'-2D(4枚組)
- PC9801 PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD(3枚組)
- X1-turboシリーズ 5'-2D(4枚組)
- FM-77AV専用 3.5'-2D(4枚組)
- MSX2 3.5'-2DD(3枚組)

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！

イースI

Ancient Ys Vanished



■対応機種

- PC8801SRシリーズ 5'-2D(2枚組)
- PC9801 PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD
- X1-turboシリーズ 5'-2D
- FM-77 3.5-2DD
- FM-7 NEW7 5'-2D(2枚組)
- FM-77AV専用 3.5-2D(2枚組)
- MSX2 3.5-2DD

オリジナル・アニメ・ビデオ「イース」
製作快調！

●高速三重スクロール、横スクロールを重ね合わせることで遠近法を実現。いままでにない奥行きを表現。
●戦闘シーンでのアクション性を高めることで、よりリアルでスリリングな興奮を実現。
●ストーリを見せるための演出を重視。まるでアニメを見ている感覚でプレイできる。
●YSシリーズの特徴である無理のない展開。スムーズなゲーム進行を受け継ぎ、さらにプレイヤーの戦次第で行動半径を広げられるようになった。

MSX 2版
10月20日
発売決定

■各機種8,700円(税別)

●3部構成からなる壮大なストーリーが、前作の残した謎のすべてを解き明かす。
●アイテム数が増えたとともに、6種類の魔法が新たに加わり、戦闘バリエーションも豊富。
●ファルコムならではの曲線と立体感を駆使し、よりリアルになったグラフィックスに注目。
●レコード・CD化され、話題をさらった前作のBGMをはるかにしのぐオリジナルBGMが24曲。
●その他、重ね合わせ処理や高速スクロール、操作性と、あらゆる面で前作をこえた!

■各機種7,800円(税別)

●立体感あふれる美しいグラフィックが、謎に包まれた世界を彩る。
●多彩攻撃バリエーションを誇る、個性的なデカキャラが7種類も登場。
●2部構成でメリハリのきいた深いストーリーは、ドラマチックに展開していく。
●ハートの限界まで追及した、ハイレベルな話題のBGMは15曲。
●ゲーム終了後には、優しく爽やかな余韻を感じることができるだろう。

■各機種7,800円(税別)

多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースⅡ
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎日のTOP20では、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースⅡ
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースⅡ
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースⅡ大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

〈キングレコード〉
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812 CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースⅡCD ¥3,008 CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008 CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545 CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsⅡ, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545 CT ¥1,133
〈アルファレコード〉
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627 LP ¥2,070 CT ¥2,070
〈アポロン音楽工業〉
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

■書籍

〈JICC出版局〉
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
〈角川書店〉
◎小説イース「失われた王国」¥430
〈双葉文庫〉
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」¥420(税別)
〈音教社〉
◎ピアノソロ(イース全曲)¥2,000
〈冬樹社〉 (税別)
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

〈ファミコン〉
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースⅡ(ビクター音楽産業より発売予定)
〈セガ MARKIII〉
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
〈PC-ENGINE〉
◎イース/イースⅡ(ハドソンより発売予定)
〈アニメ〉
◎イース(キングレコード)より発売予定

イースは日本ファルコム㈱の登録商標です。

通信販売
(送料無料)

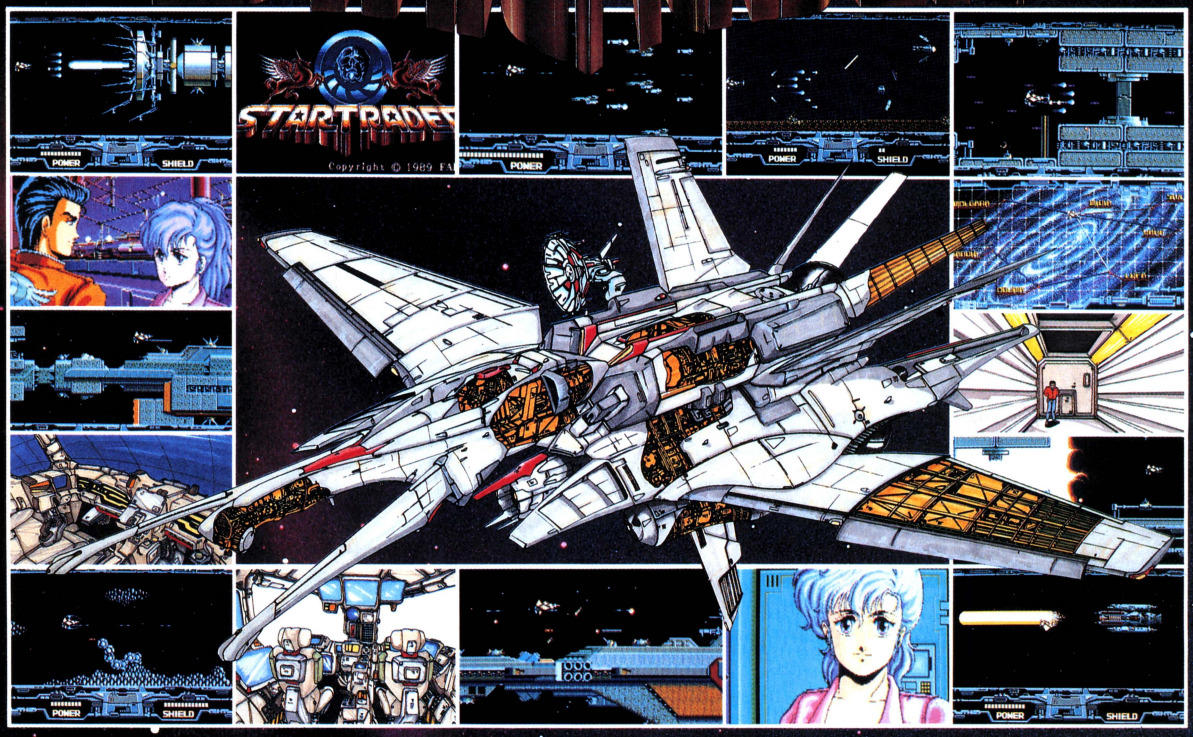
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714

Falcom

スタートレーダー STARTRADER



シューティング"革命"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。

Thank you for Message!

すごい！すごすぎる「なんて88てこんなことかできるの？」。それに私の大好きなプロミネンスちゃんにこんなところで再会できるなんて　。おもわず中をくくってしまった。ほんとに非のうちどころのないSOFTてす。

（名古屋市　橋直樹君）

今回のスタートレーダーは、しつに4つのシャンル取り入れた、そして完成されたゲームたったと思う。これはぜひとも「Ⅱ」をたしてもらいたい。そしてカインに宇宙をかけめくってもらいたい。

（千葉県　密本浩一君）

このゲームはあきる事かないのてはと思っているのですか、せひとも続編を出してもらいたいなーというより、絶対出して下さい。クラフィック、ミューシック共に言う事なし。

（神奈川県　沢崎和宣君）

Falcomさんてはめすらしくシューティング?を充実させたこのスタートレーダーとっても面白すきました。イースやソーサリアンも面白いですか、スタートレーダーも心に残る名作になると僕は信してます。

（青森県　中村弘幸君）

今までよりも厚みを増し重量感たっぷりの新パッケージの中には？

❶MAPポスター（A²サイズ）❷オリジナルDISKマット❸マニュアル（オールカラー）❹ファルコムカタログマガジン（なんと78Pマンガ付）❺キャラクターステッカー❻オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンベロープなど、まるで宝箱のようにオリジナルグッズが満載た！

好評発売中!!

●PC8801SR以降　VAシリーズ 5 2D(4枚組)
●PC9801　PC286シリーズ 5 2DD、5 2HD、3.5 2DD(2枚組)

■FM音源対応■ジョイスティック対応■1ドライブ動作可能

標準小売価8,700円（税別）

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

通信販売（送料無料）

●現金書留の場合
品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

Falcom

SORCERIAN

ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン

ソーサリアンシステムの解説

ソーサリアン本体
各機種9,800円(税別)

プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK!もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。

【収録シナリオ】●消えた王様の杖●暗黒の魔道士●メテューサの首●氷の洞窟●盗賊たちの塔●ルシフェルの水門●不老長寿の水●紅玉の謎●ロマンシア●失われたタリスマン●囚われた魔法使い●暗き沼の魔法使い●呪われたクィーンマリー号●呪われたオアシス●天の神々たち

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意　追加シナリオ、及びユーティリティー上は、同一機種・同一メディアの「ソーサアンシステム本体」が必要です。

- 道具を買いたい
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGMを聴きたい
- お便りを読みたい
- トラゴンと戦う
- ソーサリアンクイズ
- 「ミニミニソーサリアン」
- 城へ戻る

ユーティリティーVol.1
各機種3,800円(税別)

- 魔性の島
- いけにえの神殿
- 悪魔に魅いられた花
- ああ、ジョセフィーヌは今何処…
- アマゾンの剣(つるぎ)

追加シナリオVol.1
各機種3,800円(税別)

- 壱、武田信玄の章
- 弐、織田信長の章
- 参、豊臣秀吉の章
- 四、真田幸村の章
- 五、徳川家康の章

追加シナリオVol.2
戦国ソーサリアン
各機種3,800円(税別)

- 血ぬられた王家の秘宝
- 魔の下僕ガッシュの陰謀
- 心を失った姫君
- 嘆きの神殿
- 魔王ギルバレスの迷宮

追加シナリオVol.3
ピラミッドソーサリアン
各機種3,800円(税別)

対応機種

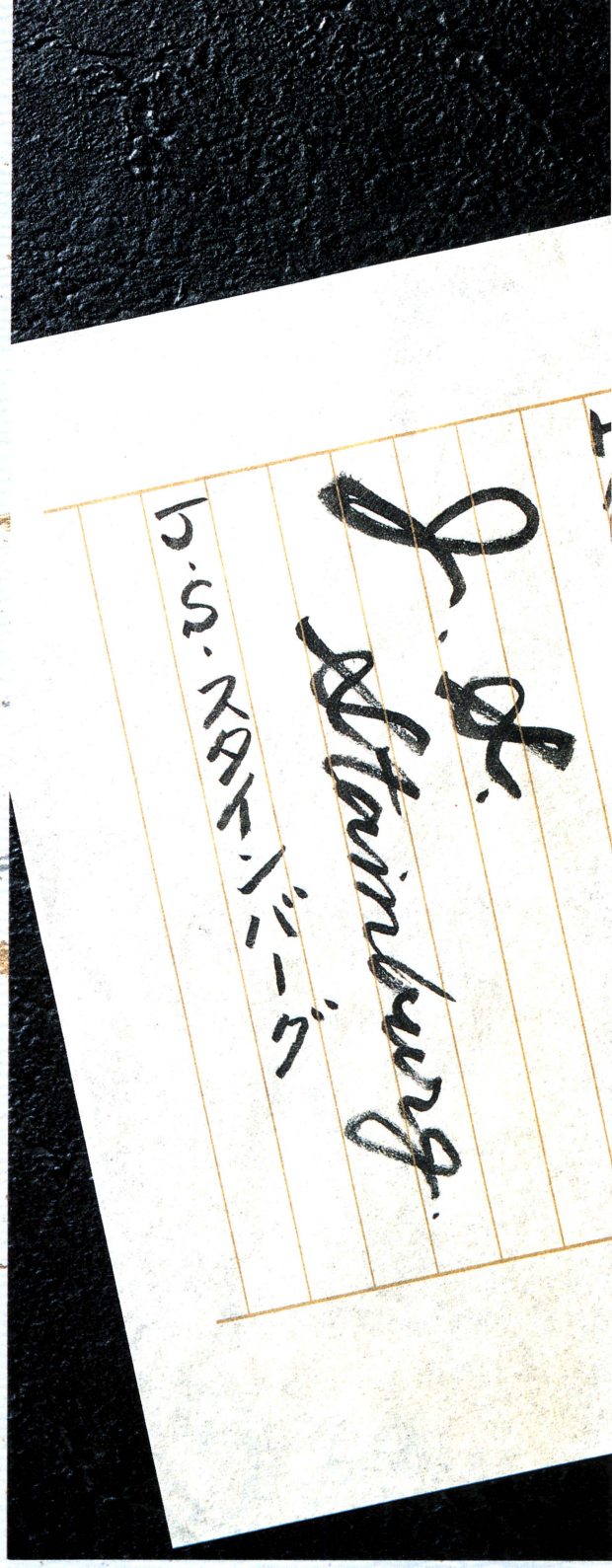
- PC8801SRシリーズ 5 2D
- PC9801 PC286シリーズ 5 2DD・3.5 2DD
- X1tuboシリーズ 5 2D
- PC88VA専用 5 2DD

※ソーサリアン・ドラゴンスレイヤーは日本ファルコム㈱の登録商標です。

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

通信販売(送料無料)

- **現金書留の場合**
  品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
- **代金引換の場合**
  電話やFAXや八ガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払いください。



日本文化愛好家、J・S・スタインバーグ氏が
作成した戦国時代のシナリオを、
ゲームアーツがかつてないほどの
本格的シミュレーションゲームに仕上げてしまった。
今、J・S・スタインバーグ氏からの
一通の挑戦状が君の目の前にある。
アメリカ人によって再構成された「日本」で、
君は勝利を手にすることができるだろうか。
本物の武士道を見せてやってくれ！

HARAKIRI

ハラキリ

J.S.スタインバーグ氏からの挑戦状だ！

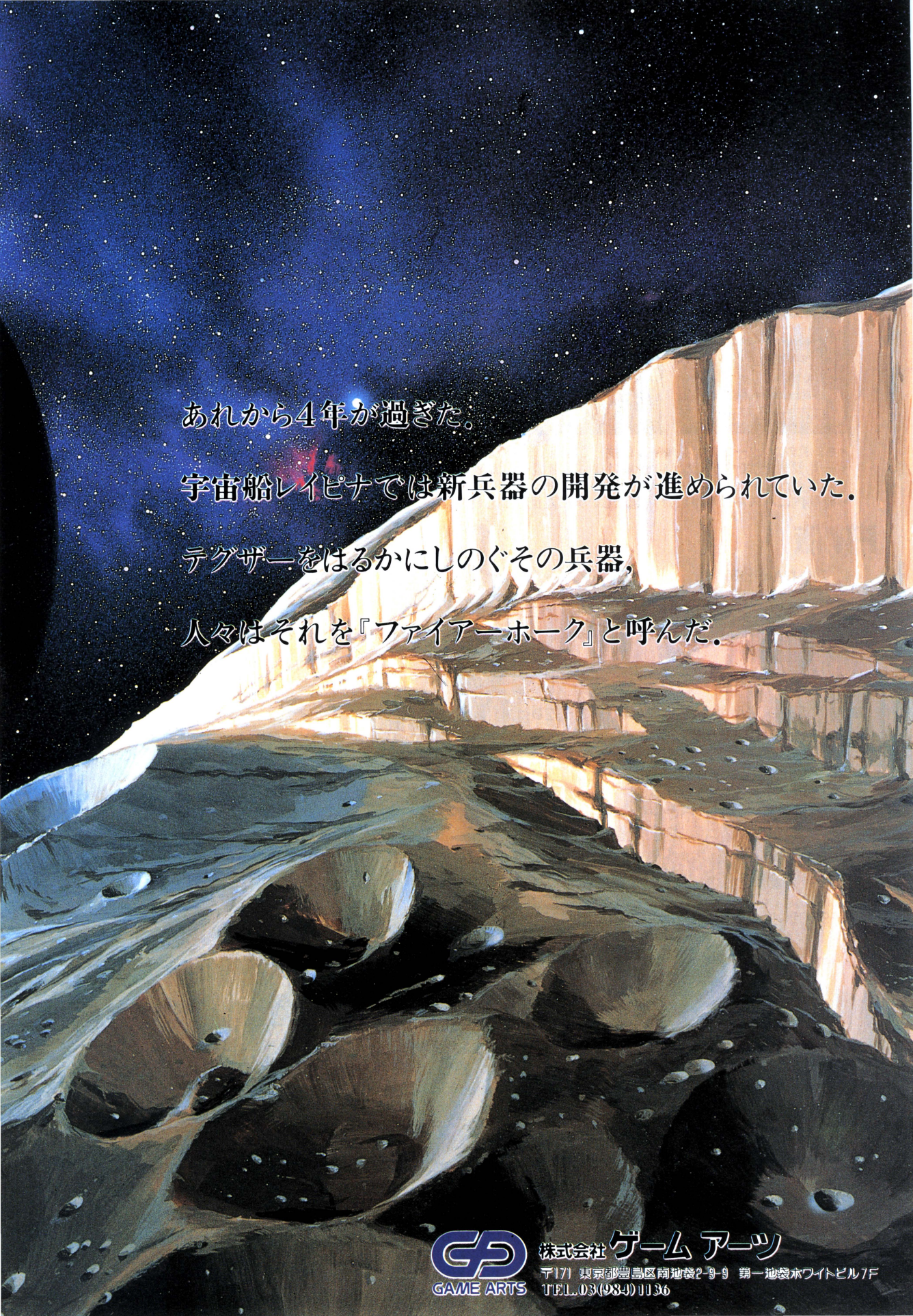
日本のみなさんへ
わたし、HARAKIRIの
作者スタインバーグです。
現代の日本人、とてもAME
RICA的に見えますが、
本当の日本のよさ知ってる
でしょか、あなたもSAMU
RAIの子孫ならBUSHI
KIRIを買ってBUSHI
DOをベンキョーしましょう。
このゲームで正しい日本の
歴史を学べばキミも
ヘイセイの正しい忍者に
なれます。
われたしのフレンドの忍者
たくさんツヨイデース
AHAHA……。

●登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです。実在の人物・団体名・地名とは一切関わりありません。

●PC-88SRシリーズ・VAシリーズ・PC-98DO対応
●標準価格/8,700円(税別)

GAME ARTS
株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03(984)1136

GAME ARTS
FIRE HAWK
THEXDER THE SECOND CONTACT
ファイアーホーク―テグザー2―
変形ロボットを，豊富なアニメーションで表現．リアルな動きが楽しめる．
ストーリーを継続，前作の謎が今あきらかに．
オプションキャリアによる複数の武装が同時に使用できる．
高速8方向スクロールによるスピーディなゲーム進行．
□MSX2　□PC-88SRシリーズ　11月2日発売　標準価格7,800円（税別）



GAME ARTS
株式会社 ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03(984)1136

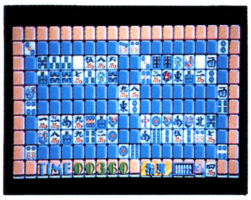
GAME ARTS

麻雀ゲームがめじろおし！

ぎゅわんぶらあ
自己中心派
麻雀パズルコレクション

■PC-88SRシリーズ　10月13日発売　標準価格4,800円

・麻雀牌を使ったパズルゲームです。



・さまざまなパターンの牌をルールに従って裏返し，取り除いていきます。
・一見簡単そうですが，なかなか解けない思考型ゲームです。
・個性豊かなキャラクタ達の指導が受けられます。
・時間内にパズルが解ければ，超楽しいデモ画面が見られます。

Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright©1987, 1988, 1989 GAME ARTS/YELLOW HORN

標準価格に消費税は，含まれていません。

FM版

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム
自己中心派

■FM7 5″-2D（通販のみ）　■FM77/AV 3.5″-2D
9月22日発売　標準価格6,800円

乞御期待！ 本格的麻雀 発売決定
日本プロ麻雀連盟監修
雀皇登龍門

■PC-9801シリーズ　10月下旬発売　標準価格9,800円

プロ野球ファミリースタジアム

ファミリースタジアム 89年度ペナントレース版

■PC-88VA専用　10月27日発売　標準価格6,800円

・新球団誕生!!　ペナントレースに嵐が吹き荒れる！
・コンピュータとの対戦モードを強化，追加機能も豊富に。
・球場の数は4つに，中身だって大幅改良。
・エディット機能でオリジナル チームが作れる。

デュアル ジョイポートがあるともっとたのしい!!
ジョイスティックが2本接続できるように，拡張するユニットです。
標準価格3,800円

©株式会社ナムコ

GAME ARTS
株式会社 ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください。入金確認後，ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。（氏名には必ずフリガナをお書きください。また送料は無料です。）　住友銀行池袋支店 普通口座1102614

ゲーム・ミュージックの宝庫

キング CGM シリーズ
コンピューター・ゲーム ミュージック
SERIES

●発売元
キングレコード株式会社
KING

超弩迫力。衝撃のサウンド・バイオレンス!

近未来都市ネオ・コウベ・シティの危機——。

KONAMI

SNATCHER™

スナッチャー

© KONAMI 1988

サイバーパンク・サウンド劇画(ドラマ)誕生!

9.21 ON SALE

台本・楽譜付

初回特典:ジャンカーロゴ・ステッカー付

CD 276A-7713 税込定価¥2,843

CT 230T-3713 税込定価¥2,369

キング CGM グッズ・プレゼント!!

下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。
当選発表は発送をもってかえさせていただきます。(〆切:'89年10月末日消印有効)

❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化(CD、カセットも含む)して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。 (〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード株「C.G.M」宛)

C.G.M
応募券
89-10
COM

KONAMI

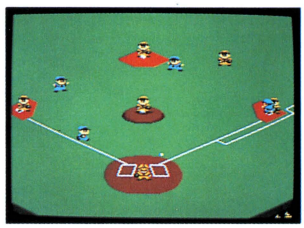
この大騒ぎは、しばらくの間止められない。

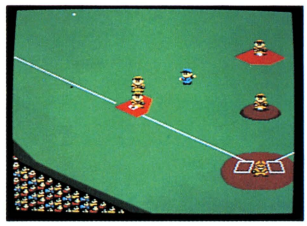
街は激ペナ2で燃える。

激ペナ2は、やっぱり凄い。その反響はとどまることをしらずに広がるばかり。野球ゲームの見方がすっかり変わったという声も多い。いままで画面で見られなかった打球が飛んでいくシーンや、細かい動作が、とってもライブ。特に、野球ゲームを極めた人を燃え上がらせているらしい。必殺プレイも続出している。この熱狂は、一体どこまで広まるのだろう。

激ペナ2は、MSX2で初の画面スムーズスクロール。

◆4つのゲームモード「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」で楽しみが4倍にふくれあがった。◆2種類のスタジアムを試合毎に自由に選べる。◆思いのままにオリジナルチームをつくれる。◆操作はキーボードでもジョイスティックでも可能。◆コナミ「THEプロ野球 激突ペナントレース」でつくったオリジナルチームのデータをそのまま使える。などなど、まだたくさんの機能を搭載。あとは、きみ自身の目と体で確かめてほしい。おもしろさ、超一級。





MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　好評発売中　6,300円

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に！

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。

MSフィールド

機動戦士ガンダム GUNDAM

PC-9801版
VM以降対応
10月5日発売!!

標準価格 6800円
（この価格には消費税は含まれておりません）
アナログモニターが必要です。

絶賛発売中!!
PC8801-SR以降
5インチ2D　ディスク3枚組

MSX 2　3.5インチ2DD
RAM 64KB・VRAM 128KB

標準価格 各6800円
（この価格に消費税は含まれておりません）

MSX 2版、PC8801版のMSフィールドのパスワードは全機種共通で入力できます。友達とモビルスーツを戦わせよう！

©創通エージェンシー・サンライズ

Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉 1－27－25
シャローム大泉301号室 TEL(03)924-5727

ORIGIN

時空を越えた究極の冒険が、
ふたたびはじまる。

Ultima® II

Revenge of Enchantress

凶悪な魔道士モンデインが倒され、平和がソーサリアの地にもどった。
しばらくすると時間航行を可能にするタイムドアが発見され、新しい技術もつぎつぎに開発されていった。
ソーサリアは繁栄をとりもどし、人々はいつしか過去の悲劇を忘れ去ろうとしていた。
そんなとき、モンデインの弟子、時空を自在に移動できる大魔女ミナクスが、ソーサリアを手中に収めようと闇の世界で暗躍していた……。

9.21 ON SALE

¥7,800(特製マップ付き)

F 78F5554 (PC9801 5'2HD)
M78F5554 (PC9801 5'2DD)
L 78F5554 (PC9801 3.5'2DD)
F 78A5554 (PC88VA 5'2HD)
L 78Y5554 (MSX2 3.5'2DD)
M78R5554 (PC8801SR 5'2D)
M78J5554 (X1Turbo 5'2D)

新作ソフトテレホンインフォメーションを開設いたしました。☎03(236)2000

本広告に掲載の商品には消費税は含まれておりません。MSXはアスキーの商標です。©Original software version copyright by Richard A Garriott.

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

PONY CANYON

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-222-1431

PONY CANYON INC.

あのAD&D®が

OFFICIAL
Advanced
Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

HEROES OF THE LANCE
ヒーロー・オブ・ランス

ゲーム中のゲーム、全米No.1の「AD&D®」がついに登場！
もともとはボード・ゲームとして生まれたもので、日本でも発売され好評を博している。
その「AD&D®」のパソコン・ゲーム化を望む声は以前からあった。
しかしあまりに奥の深いゲームのため、パソコン・ゲーム化は不可能といわれていたのだ。
それをみごとに解決したのがアメリカSSI社、
そして日本語版を担当したのがポニーキャニオンというわけ。
さあ、壮大な「AD&D®」の世界が、いよいよ体験できる！
監修：安田 均　　音楽：戸田誠司

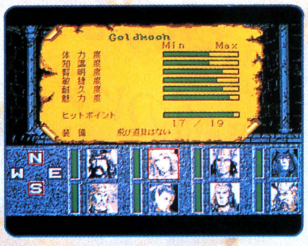
10・21 発売決定！

ついにパソコン版で

日本上陸!!

PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
3.5"2HD L75F5122
PC-8801SRシリーズ 5"2D(3枚組) M75R5122
PC-88VA 5"2HD F75A5122
X1turboシリーズ 5"2D(4枚組) M75J5122

〈各〉¥7,500



SSI STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR, Inc.

Game developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
©1988, 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved. ©1988, 1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。
Presented by PONY CANYON Inc.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and DRAGONLANCE are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
アドバンスト ダンジョンズ アンド ドラゴンズ、AD&DおよびドラゴンランスはTSR社のトレードマークで、SSI社の許諾のもとで使用しています。

PONY CANYON

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社 ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
第二営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741 東京支店／03-221-3271
名古屋支店／052-562-0111 大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2915
福岡支店／092-751-9635 ニッパンポニー／03-667-3741

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

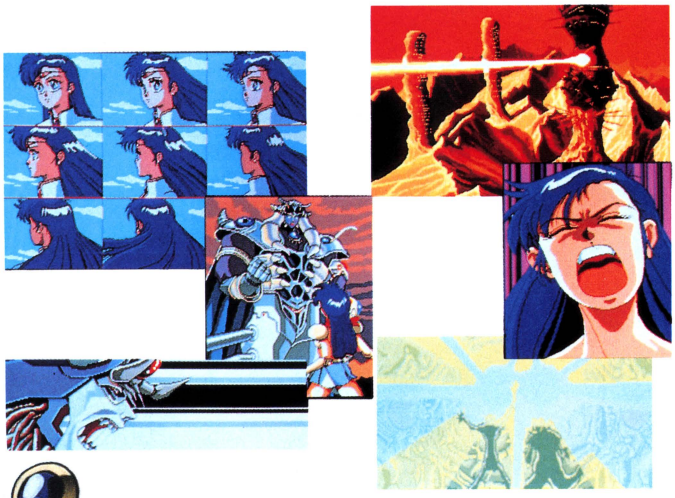
ヴァリスII

絶賛発売中

- ●PC-88SR(6枚組)+PCMディスク)¥8,800
- ●PC-98VM/UV(3枚組)¥8,800
- ●MSX 2/2+(4枚組)¥8,800
- ●PCエンジン(CD-ROM²)¥6,780
- ●X 68000開発中

＊表示されている製品価格に消費税は含まれていません。

息をのむ“優子”ワールド。
感動のビジュアル・シーンが待っている。



全6面のWILDアクション・ステージ。

- ●強制スクロールシューティング、迷路、トラップ等、各面で変化する多彩なゲーム構成
- ●迫真の武器パワーアップシステム、5種類4レベルの20パターン
- ●8種類のコスチュームで防御・ヒットポイントのレベルを選択、グラフィックも華麗に変身
- ●セレクトモードでアイテムを選択。優子の能力は君が決定する
- ●巨大ボスキャラから動きの速いキャラまで、バリエーション豊富な敵キャラ群
- ●最終面はなんと12分以上、ボスキャラは3体 クライマックスは最高潮！

超迫力！全長45分のビジュアルストーリー。

- ●PCMにより会話が実現。優子を演じるのは、「風の谷のナウシカ」「めぞん一刻」等で活躍した、あの"島本須美"！君のハートに感動の嵐が……
  ＊PCM使用はPC-88、X68000のみ
- ●前作の3倍、160カットを超える華麗なビジュアルストーリー！
- ●一流アニメーターによるハイパーアニメーション！
- ●まさに美の極致！全シーン、アナログ対応を実現！

インフォメーション 優子からのお知らせ

"優子"ガレージキット・プレゼントは発売中の各機種ともすべてメ切りました。たくさんのご応募ありがとうございました。なおX68000版でも引き続き先着100名様にプレゼントさせていただきます。

●"優子"オーディション・賞品当選者発表！
おめでとうございます。

1. FM TOWNS
   静岡県庵原郡　坪内　崇　様
2. X68000 東京都大田区　金井　利成　様
3. PCエンジン+CD-ROM²
   群馬県前橋市　須田　哲成　様
   千葉県君津郡　吉田　好夫　様
   神奈川県伊勢市　山崎　信吾　様
   岐阜県岐阜市　松野　清貴　様
   愛知県海部郡　立松　博樹　様

＊テレホンカード当選者の方は、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

めいず君までの全171曲+ヴァリスII3曲を収録！

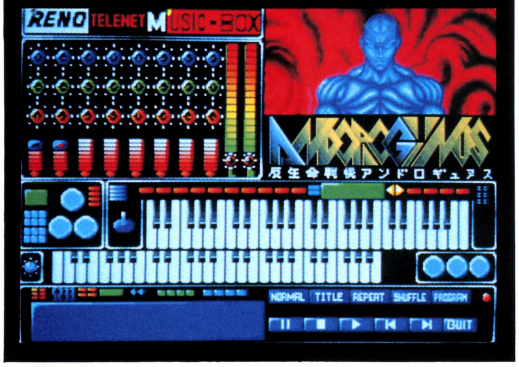
X68000もオーディオになる。

TELENET MUSIC BOX

10月13日発売
X68000(5" 2HD 1枚)　　¥3,980

機　能

- ●ノーマルプレイ　全タイトルの曲を続けて演奏
- ●タイトルプレイ　好きなタイトルの曲だけ演奏
- ●リピート　好きな曲だけくりかえして演奏
- ●シャッフル　全曲から乱数選択による自動演奏
- ●プログラム　全曲から好きな曲順で演奏
- ●プログラムセーブ　指定した曲順を複数登録可能
- ●そのほか、CDプレイヤーの機能満載



ユーザー・ホットライン／03−268−1268　045−784−2800

＊質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル／03−268−1157（毎週 月、木、土・15〜16時）

ご注意　お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162　東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159

ARTDINK

絶賛発売中

敵は何処だ。

限られた戦力で戦う局地戦だけに、
索敵と機敏な状況判断が勝敗を左右する。
戦力アイテムの表示は従来の大海令を凌ぐ
迫真のスケール。音響効果もさらにリアリティが増し、
シミュレーションゲームとは思えないほどの
超ド級の興奮度で迫る。しかも、4つの設定シナリオが
自由に選べるフレキシブルタイプ。
各シナリオは日米の戦力バランスや
米軍思考ルーチンが変わってくる。
当然、戦略・戦術も戦況に合わせての展開が必要だ。
ワンパターンの攻略ではとても勝利はおぼつかない。
さあ、司令長官たるあなたは、
勝利への道をどう切り開く。

PC-9800シリーズ

- PC9801VM/VX/UV/UX/CV/ RA/RX/EX/ES/DO
- 5"2HD 3.5"2HD（各2枚組）
- 要バスマウス ● 要2ドライブ
- 要640KB ● FM音源対応

標準価格 8,800円

※本製品は大海令（大日本帝国海軍の軌跡）とのデータ互換はありません。

大海令

南海の死闘

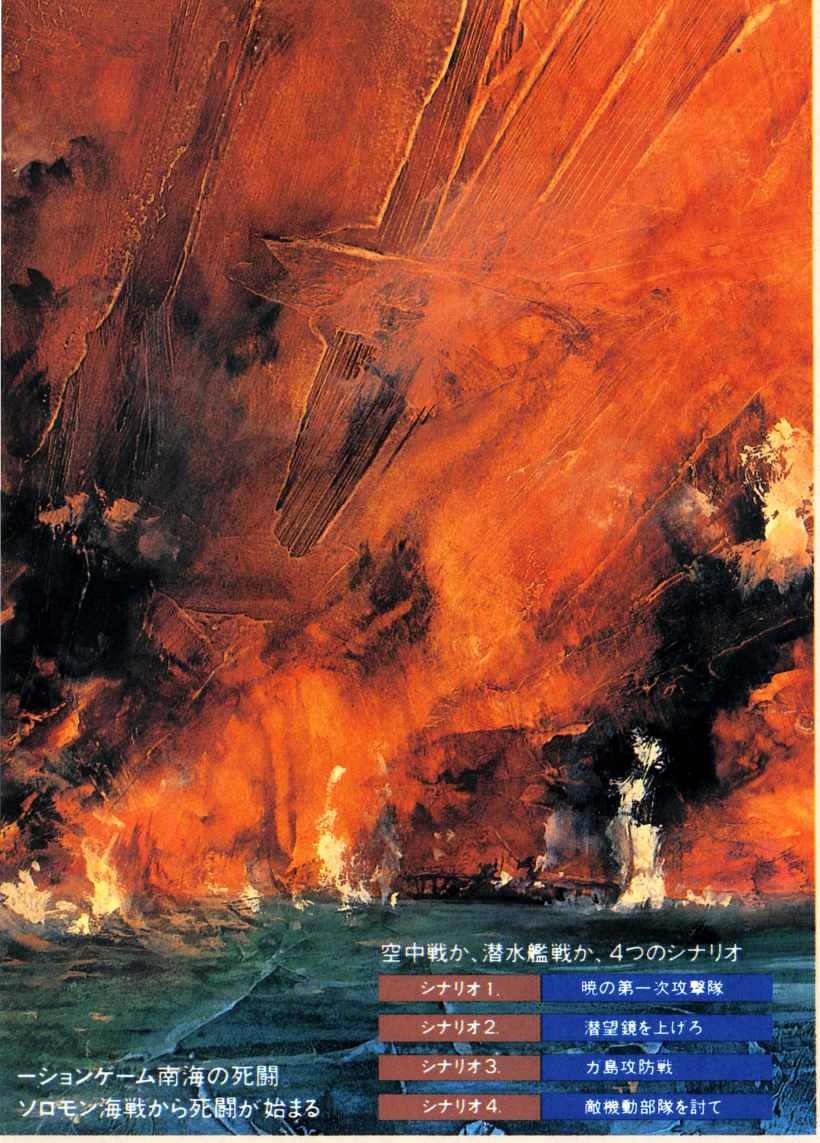
すべての動きをより現実的に表現した、スーパーリアルタイムウォーシミュレ
興奮のステージは南洋、ガダルカナル島近海。昭和17年8月8日、第一次

2WAYゴルフシミュレーションゲーム

Double Eagle

ダブルイーグル

絶賛発売中



絶賛発売中

SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME

大海令

大日本帝国海軍の軌跡

昭和十六年十二月一日、
軍令部総長から連合艦隊司令長官に、
歴史の一頁を彩る開戦命令書が発令された。
大本営海軍部命令
いわゆる「大海令第九号」である……

PC-9800シリーズ
X68000
標準価格 12,800円

好評直送中

もっと深く、もっと高度に大海令を楽しみたい。
そんな要望にお応えするため、
パワーアップ付
「珊瑚海海戦」「ミッドウェー海戦」メイクキット。

通販価格（消費税込） 3,800円

PC-9800シリーズ
X68000（9月12日発送開始！）

＊2つのマップディスクを作成するために、あらかじめ2HDのフロッピーディスクを2枚用意してください。
＊本シナリオには、同一機種・同一メディアの「大海令」が必要です。

●申込方法：この商品は通販ですので、必要事項（商品名・機種・メディア・住所・氏名）をご記入のうえ、現金3,800円と添えて、現金書留にて下記までお送りください。
●宛　先：〒275 習志野市津田沼2-11-20
株アートディンク大海令D・E係

絶賛発売中

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こうII

5ヵ国の要人を目的地に運ぶ。鉄道会社の経営あり。
山・海底のトンネル工事あり。

PC-9800シリーズ X68000
標準価格 12,800円

思いっきりプレイを楽しむか、長いゴルフ人生を歩んでみるか

40トーナメントに描く ゴルフ グラフィティ。

ユカイ、ソウカイ、ゴウカイ、三拍子そろったゴルフゲームの誕生だ。
その名も「ダブルイーグル」は、トッププロをめざす人生劇と、
ひたすらゴルフをエンジョイする2通りの遊び方が選べるセレクトタイプ。
コースは征服欲をそそられる本物のゴルフ場顔負けの美しさ。
思わず本気になってしまうニクイまでの演出。
雪だって積もってしまう季節感。
40におよぶトーナメント数。練習のための12ホール。
ボリュームたっぷりのコース数。生まれるドラマも数知れない。

PC-9800シリーズ (M/VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX)
●要2ドライブ ●5'2HD 3.5'2HD(各2枚組) ●要640KB ●FM音源対応
標準価格 9,500円

X68000 10月発売！

好評直送中

ダブルイーグル追加コース
「トリッキーホール」

●詳細は「ダブルイーグル」の中に入っている会員権をご覧ください。

株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL. 0474-77-7541

●お買い求めは、全国ショップにて。
●通信販売（送料無料）ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記して上記まで現金書留でお申し込み下さい。

● 表示価格に消費税は含みません。

敵は二億四千万、挑むは八匹

ザイアス大陸を中心に、七つの島が浮かぶ惑星キブロスの王家は、闇の神ダールを復活させた闇の皇帝ビドーにより滅亡の淵に立っていた。王家側近の三銃士は、闇を打ち払うべく蘇った光の神リスクが宿る幼き王子を伴った脱出の途中でビドーの追手に倒されるが、最期の力を振り絞って御子に一ヶ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へと解き放つ。使命を告げられた勇士たちは、光の御子の待つソルテガへとそれぞれ旅立つ。だが、その途中で自らの目的も果たし、襲い来るビドーの軍勢をも退けねばならないのだ。そして、ソルテガに集結した彼らを待っていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦だった――――――。

シナリオ／飯島健男
キャラクターデザイン・作画／荒木伸吾&姫野美智
サウンドプロデュース／SHOW-YA

BGM、CD化決定。先行発売!!

SHOW-YAプロデュースによるBURAIのBGMが、早くもCD化決定。「アレンジバージョンの「BURAIプロトタイプ」、ポリスターレコードより9/25発売される。ゲームバージョンは11月発売予定。

の狼たち!!

噂の超大作が、ついにその全容を現し始めた。
40分におよぶオープニングをはじめ、各章のイベントシーンやエンディングなど随所に、
荒木伸吾&姫野美智がすべての原画を描いたアニメ・シーンが登場し、
壮大なシナリオの世界深くへと、プレイヤーを誘い込む。SHOW-YAのBGMに乗って、
壮大な光と闇の対決をつづける完結巨編、〈BURAI上巻〉この秋、ついに登場!!

BURAI ブライ 上巻

今秋発売
- PC-8801SR以降
- 5"-2D(8枚組)
- 原画総数 500枚以上、シナリオ原稿1151枚。
- 標準価格 8,800円(税別)

〈オープニング〉
- 第一部
  - ザン・ハヤテの章……ギバ島
  - ブロット兄妹〈ゴンザ&マイマイ〉の章……ヒューイ島
  - 幻左京の章……カムイ島
  - ロー・タム一家の章……モード島
  - アレック・ベストンの章……ソレス島
- ロマール・セバスチャン七世の章……ベルンバ島
- リリアン・ランスロットの章……アラメンテ島
- 第二部
  - オープニング
  - 八王の章……ザイアス大陸
- エンディング

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバーヒル7F
〒810 TEL.092-771-3217

J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された 現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた
そして数日――― 犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影――超大国のかげりを
感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街て過ごした青春への複雑な思いが
交錯する アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

すべては、一発の銃声から始まった。

発売中 PC-9800シリーズ

■PC-9801シリーズ, PC-286シリーズ
●増設RAMボード対応(I・Oバンク方式のRAMボード)
●RAM384Kバイト以上必要
■5"-2HD, 3.5"-2HD(ゲームディスク2枚+J.B.デジタルインデックス1枚)
■マウス専用、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格9,800円(税別)

発売中 PC-8800シリーズ

■PC-8801シリーズ(SR以降)
■5"-2D(ゲームディスク4枚組)※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード対応、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格8,800円(税別)

新発売 MSX2, MSX2+

MSX2 MSX2+ LD 2DD ゲーム S-RAM BMC

■ゲームディスク3枚組※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■自然画のワシントン風景コレクション入り
標準価格 8,800円(税別)

PC-9800版画面

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場!

J.B.ハロルド事件簿#3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
●リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

超伝奇スーパーバイオレンス・アドベンチャー

M.E.P.H.I.S.T.

「妖殺異形伝」

"魔都"ニューヨークに響く妖魔の叫び——
人外の闇に魔人達の"気"が炸裂する!

1990年5月 ニューヨークを極地的な豪雨が襲った。
豪雨は、きっかり30分で止み
後には雷に打たれた三人の変死者が残った。
超常現象処理部隊、通称M.E.P.H.I.S.T.(メフィスト)は、
その雷雲の中に異常な反応を確認した。
この豪雨は、自然現象ではない。
この不可思議な現象を調査、
解決するために現れた一人の若者。
彼の名は龍堂 牙蘭。
メフィスト本部の中でも屈指の腕を持つ
プリケーター(エージェント)である。
次々と牙蘭に襲いかかる奇怪な妖魔達。
火花を散ってぶつかり合う超科学と超魔術!
今、人類の存亡を賭けた壮絶な戦いが始まった。

PC-8801SR以降
5"2D 5枚組
8800円(税抜)
PC-9801シリーズ
5"2HD 2枚組
8800円(税抜)

9月15日発売予定!

■独自の戦闘システム C・A・S 採用
迫力ある戦闘シーンを演出!
■サウンドボード2対応
壮麗でダイナミックなステレオサウンド!
■妥協を許さないシナリオ&グラフィック!
■魅力のキャラクター達!

お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。

Striker ストライカー
〒101 東京都千代田区岩本町2-17-4 米沢ビル4F ☎(03)5687-2481

CROSS MEDIA SOFT

〈表示価格は全て税抜価格〉

音楽の弥勒菩薩（みろくぼさつ）

MUSIUM4 SYSTEM

まっててよかった！

バンド譜からオーケストラのフルスコアーまで簡単入力完全再現

●NECサウンドボード（FM音源、PSG）、MIDI音源対応楽譜編集ソフト。●1トラック8音最大16トラックの和音入力（同時発声音数128音）が可能。（MIDI音源使用時）●入力作業はフル・マウス対応で楽々簡単。●音、休符から強弱記号、装飾、反復記号等楽譜作成に必要な要素は全て用意、アイコンを選ぶだけでOK。●連旗機能、コピー機能、印刷機能等便利な機能を搭載。●デモ曲は全5曲収録予定。

〈開発中画面〉

■9月末発売予定

- R-5111～2 PC-9801VM/VX/RX（5FD 2HD）
- R-3564～5 PC-9801UV/UX/CV/EX（3.5FD 2HD）

（要640KB）ディスク2枚組　定価¥12,800

★編集機能も盛りだくさん！

1. 曲構成コマンド　ピアノ譜などの各種楽譜スタイル、各トラックの音源（内蔵音源かMIDI音源か）を設定
2. 消去コマンド　部分消去、指定範囲消去等
3. コピー・コマンド　指定範囲の音符を任意のところにコピー
4. 連旗コマンド　指定範囲の音符を旗でつなげる
5. 音色指定コマンド　登録された音色（FM音源、PSG）を選択して好きなトラックに指定
6. 演奏コマンド　小節、ページ、全体演奏の指定
7. 楽譜印刷コマンド　指定ページの楽譜を印刷
8. ディスクコマンド　曲、音色データのロード、セーブ

フォントグループ1　音休符、連符、臨時記号等

フォントグループ2　強弱、オクターブ記号等

フォントグループ3　拍子、テンポ記号等

フォントグループ4　調子記号

フォントグループ5　反復記号

フォントグループ6　コード（展開を含む）入力用記号

フォントグループ7　MIDIコマンド（プログラム・チェンジ、ピッチ・ベンド、チャンネル・アフタータッチ等）

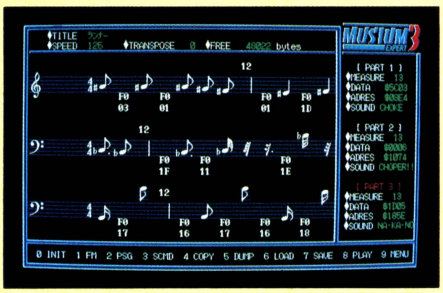
※音符入力は全てマウスにて可能。フォントグループから音、休符、装飾記号等を選択して五線譜上に乗せるだけで画面上で楽譜を作成することができます。

「MUSIUM4」ファミリーの発売予定

■'89.11「MUSIUM4 SOUND」
- FM音源、PSGの音色作成ソフト
- 和音発声機能、イメージ音色作成（ワンタッチ音色作成）等便利な機能がフル・マウスで操作可能。

■'90.1「MUSIUM4 PLAY」
- 「MUSIUM4」データ専用演奏ソフト
- ミキサー感覚で曲データの演奏、編集が可能。

■'90.1「MUSIUM4 DATA」
- 「MUSIUM4」専用曲データ集　他



ご注意

このソフトは「MUSIUM3」（PC-88版）、「MUSIUM3 EXPERT」（PC-98版）が必要です。

MUSIUM3 曲データ集

パソコンで演奏！

「ミュージアム3」「ミュージアム3 EXPERT」対応曲データ集ジャンル別に一挙5W発売！

好評発売中！

邦楽ポップス・ロック篇	洋楽ポップス・ロック篇	アニメ・童謡・唱歌篇
●とんぼ、ランナー、リフレインが叫んでいる、他全20曲	●ヘブン・イズ・ア・プレイス・オン・アース、ビート・イット、ショウ・ミー、他全20曲	●まんが日本昔ばなし、どらえもん、アンパンマン、他全30曲

9月21日発売

演歌・ナツメロ篇	ジャズ・映画音楽・クラッシック篇
●雨の慕情、人生いろいろ、居酒屋、他全20曲	●テイク・ファイブ、フット・ルース、ショパンのエチュード、他全20曲

対応機種
- PC-8801シリーズ
- PC-9801シリーズ

各¥3,800

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売　当社の製品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株（通信販売係）TEL.03-423-7901

スタッフ大募集！
■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝　詳しくはTEL.03(423)7901 吉岡まで

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

ソーサリアンシステム ニューシナリオ

SORCERIAN

SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO

宇宙からの訪問者

PC-9801/8801シリーズ
X1シリーズ
絶賛発売中 ¥3,500(消費税込)

ソーサリアンは、日本ファルコム株式会社の登録商標です

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ桑折駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸喜デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)22-3002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックスチ葉店(PERIE 3F)	(0472)24-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸喜無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-8211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	たるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4658
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5336
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダMSV	(0534)71-1693
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸喜無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3386
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)37-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	栄電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファンランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-3396
宮崎	宮崎寿屋日貿店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込みください。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

この謎が、君に解けるか!!

LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た。!! 画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません。会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

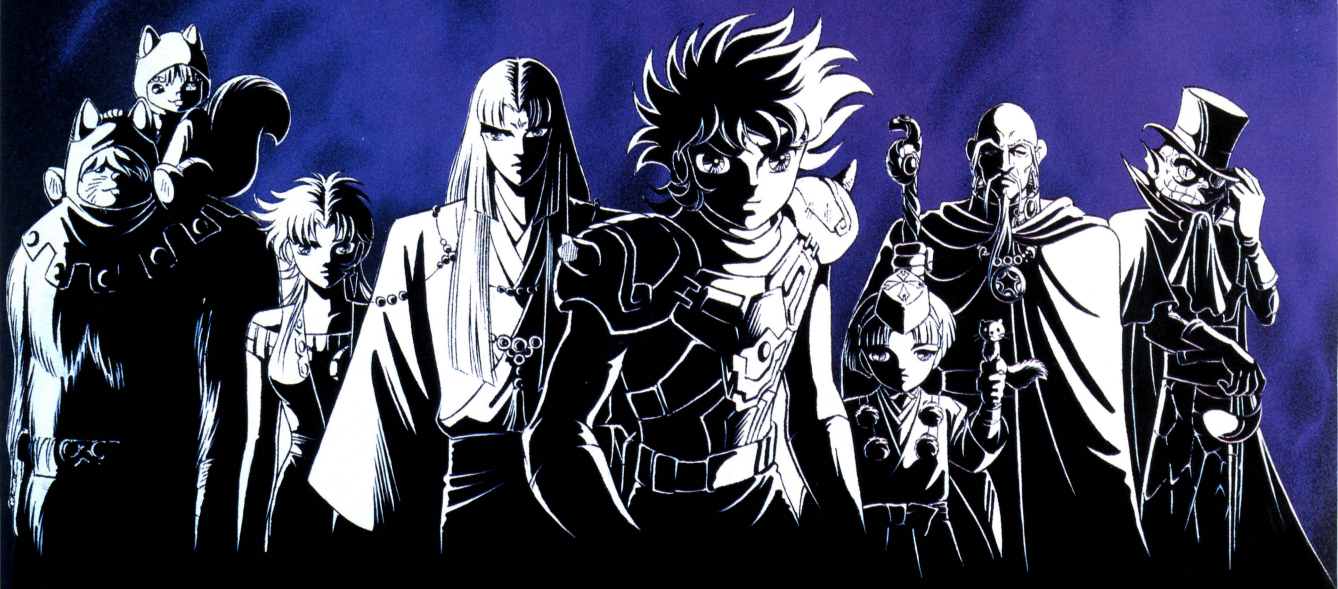
■MSX 2・3.5"DD(3枚組)
■開発：フェアリーテール 6,800yen(消費税込)

DATAM
DATA MUSIC

目醒(めざ)めよ！八玉の戦士たち
巨大プロジェクトついに始動!!

SOUND PRODUCED BY SHOW-YA

ブライ BURAI
PROTOTYPE



パソコン・ゲーム業界初の試み！
ゲームに先駆けて発表されたイメージ・アルバムが
この『BURAI《プロトタイプ》』だ!!
拡大するイマジネーションに君は耐えられるか!!

リバーヒル・ソフト サウンド・コレクション・シーンII
『BURAI』PROTOTYPE 9月25日発売!!
★サウンド・プロデュース▶SHOW-YA
予約特典：キャラクター・イラスト B2カラー・ポスター
◆CD：H30X-10008 税込定価￥3,100 ◆カセット：X25X-3508 税込定価￥2,637

POLYSTAR CO.LTD.
株式会社ポリスター

ネオ・フェアリーランド出現!!

新たなマップを追加!!

これは…スコイ！なんたって98オリジナルマップだ。これは○○空間から入る××面なのだ。う〜っ、紹介したいけどできないこの苦しさ分かって!?どーしても知りたい人はＳＶ買うこと！

ザコキャラを追加!!

当然！新しいマップが増えたんだもの敵キャラも増えなきゃね。て、新たに増えたのは３種類です。どれも強い奴ばかりで乞うご期待ってとこかな。ところでわざわざザコキャラって書くことは……。

新たにデカキャラを追加!!

そーなんです。デカキャラ追加が３種類!!あの懐かしい元祖ハイドライドのバラリスもデカキャラとなって再々登場します。ますます陰湿かつ凶悪化するバリラスの攻撃に期待！そのほかニュータイプのデカキャラが登場予定です。

新たなアイテムを追加!!

謎の部分については書けないんだよねー。だから想像で我慢するか、実際にＳＶを体験してみてください。

細かいところの謎を変更!!

さすが16ビットマシン。さっきから追加ばかりだが、そうアイテムまで追加されたのだ!!何かどう追加されたかは、ヒ・ミ・ツ。謎に関わっちゃうもんね。

店に入るとアニメ処理で受け答えする!!

いつものように武器屋に入るといつものようにウインドウが開いて……。えっ、違うぞ。なんだこの顔は!!?けけーっ、生意気に喋ってやがるぜー。てなことになること請け合いです。店によっては屈強なお兄さんから、エレガントなお嬢さん、果てはしわくちゃじいさんばーさんまで、いろんな顔が登場します。

タイトル・エンディングデモが変わった。

こんなとこまで変えちゃいました！やっぱりＳＶだから当然か…。どんな画面かって?!とても言葉でいえましぇ〜ん。

9月9日発売!

発売が遅れました事を深くお詫びいたします。

HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION

PC-9801 ONLY!!

- ●PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ……5"2HD…標準価格￥7,800
- ●PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ……3.5"2HD…標準価格￥7,800

※表示価格に消費税は含みません。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.22 請求券 コンプ10月号
89総合カタログ 請求券 コンプ10月号

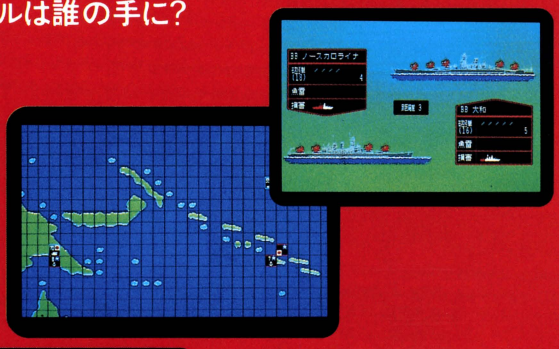
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

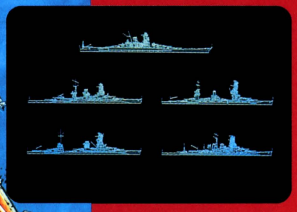
激突！日米機動部隊

ニミッツ V.S. 山本　日米の命運を賭けた死闘

10月発売
定価9,800円
消費税は含んでおりません。

オーストラリア、ニューギニア、ソロモン諸島を巡り、
南太平洋で日本連合艦隊と米太平洋艦隊が激突する！
米豪遮断作戦の行方やいかに？
ガダルカナルは誰の手に？





特徴1
多彩なシナリオ
ゲーム開始時期には1942年5月1日（サンゴ海海戦）、8月8日（第1次ソロモン海戦）、10月17日（南太平洋海戦）の3つがあり、（ゲーム上の）1～8週間のショート・ゲームあるいは5～10ヵ月におよぶキャンペーン・ゲームを楽しめます。

特徴2
精巧なシミュレーション
飛行隊の練度・士気、艦船の弾薬・燃料補給の必要時間等まで扱う精密なルールに加え、詳細なスペックを持つ79種の艦船、17種の航空機等により、精巧なシミュレーションを楽しめます。

特徴3
プレイヤーの負担を軽減するコンピュータ・コントロール
飛行場、タスクフォースは、一部を選んでコンピュータにその管理をまかせられるので、潜水艦タスクフォースや後方の飛行場等どうしてもプレイヤーの注意の行き届かないものもコンピュータ・コントロールにすれば安心です。

特徴4
連続的なゲーム進行
従来のようにコマンド入力・処理をターンという概念では行わず、ゲームはパルスという単位で連続的に進行し、コマンド入力は任意のときに行います。また、パルスは1、4、8時間という3段階に設定できるので、夜間等「静かな時」にパルスを8とすれば、ゲームの進行もスピード・アップできます。

■対応機種
NEC PC9801シリーズVM/VX/UX/UV/RA/RX
EPSON PC286シリーズV/VE/X/US/VS
※上記のシステム以外での保証はいたしません

■動作環境
※このゲームのプレイには以下のものが必要です
NEC製MS-DOSシステム（ヴァージョン2.11以上）
640KB以上のメモリ
●2基の純正ディスクドライブ　●バスマウス
●高解像度アナログモニタに対応しています。
●FM音源対応です。（ただし、NEC純正のみ）
※上記のシステム以外での保証はいたしません

パッケージ・イラスト　ロジャー・マクゴワン
C 1986 by STRATEGIC SIMULATIONS,INC. All rights reserved.
C HOBBY JAPAN

このエキサイティングなゲームの特徴の数々……

好評発売中

PC98版
●リングマスター1……7,800円
●リングマスター2……7,800円
●リーチ・フォー・ザ・スターズ9,800円

X68版
●リングマスター1……8,800円

※表示の標準小売価格には消費税は含まれておりません
※MS-DOSは米国Microsoft Corpの商標です
※ロールプレイングゲームはホビージャパンの登録商標です

Hobby JAPAN

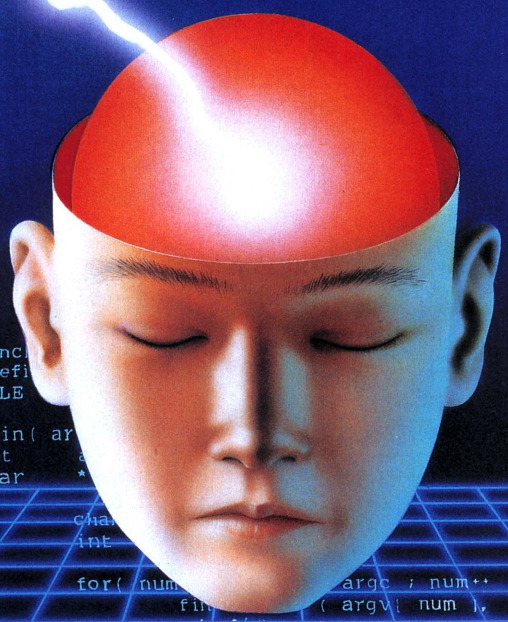
発売元：株式会社ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5TEL.03-354-9341

――暗記科目に悩める人へ――

一科目程度の暗記なら わずか一週間で終らせる！

記憶術を使うと 例えば……

- 歴史年表の暗記なら一日！
- 周期率表の暗記なら3分！
- 英単語一、〇〇〇程度なら一週間！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！



驚異の記憶術

東京カルチャーセンター
〒166
東京都杉並区
高円寺南1の33の3
TEL.03(317)2811

高校受験コース・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる！

試験直前、あふれるように思い出す!!

なんと言ってもこの記憶術、試験の神様と言われている渡辺剛彰先生が、受験を含めたあらゆる試験に利用できるようまとめあげた対試験用の暗記法なのです。一〇〇〇項目以上の暗記事項を、わずか一週間で完全暗記でき、さらに一度覚えた事は試験を終えた後も長い間忘れる事はありません。事実、渡辺先生だってこの記憶術を使って中学時代のビリから東大入学、東大在学中に三ヶ月の勉強で司法試験に一発合格というスゴイ事をやっているのです。

あらゆる試験に、あらゆる状況で利用できる！

もしも、君が明日から始まる期末の勉強をなにもしてないような時でも、この記憶術を使えば信じられないような成績で上位にランクされるはず。

ともかく、今の試験は「暗記量のテスト」「記憶力のテスト」といっていいでしょう。その時に、社会・理科系だけでなく英語・数学にまで広く応用がきくこの記憶術を使えば、まちがいなく試験を征服できるはずです。

今なら左のハガキで記憶術がわかる

案内書無料プレゼント

卒業生の声に記憶術の驚異を知る！

受験で一番モノを言うのは記憶術だ！
三上浩一（18才）

受験の追い込み期、「記憶術の広告を見た時は「これだ！」と思いました。勝負をかけるとすれば日本史しかなかったし、記憶力は工夫次第で何十倍にもなることは知っていたからです。結果を言うと、早稲田、中央、明治の商学部に合格。なにしろ、あの日本史年表を一週間で暗記できたのだから。

ほとんどビリから一ケタへ半年で浮上！
黒田勝弘（15才）

中三になって初めての中間試験が四〇〇人中、三八〇番という成績だった僕が始めたのが記憶術です。僕はとくに暗記ものが弱く、英語、地理、歴史などは大の苦手。しかし、記憶術を使って80点以上は必ず取れるようになり、数学や生物も公式や数値を忘れないので二学期の期末試験では一躍1ケタに入りました。

いよいよアメリカから
本格派3Dアドベンチャー・ゲーム
上陸!!
POLICE QUEST 2
THE VENGEANCE
君はどこまで解き明かせるか?!
SIERRA

挑戦状

—日本のアドベンチャー・ゲーマーへ—

この秋、店頭にて体験可能。見て、触れて、この興奮をぜひ知って欲しい。

アメリカ中の500万人ものファンを唸らせ、悩ませ、感激させている我社の3Dアドベンチャー・ゲームを日本語対応ソフトにつくりかえ、いよいよ日本で発売する。君はMIDIに対応した迫力のBGMを聴きながら、アニメーションの主人公を推理のひらめくままに自由に操作し、ゲームを解き明かしていく。まるでアニメーションの世界に入り込んだような錯覚に落ち入り、かつてないインタラクティブな体験に興奮するに違いない。

達人といえども最低3カ月は要する我社の3Dアドベンチャー・ゲームを果たして君は何日で攻略できるか。また、ゲームの中に隠された緻密でユニークなヒントの数々を一体いくつ発見し、得点できるだろうか。

推理力、忍耐力、そしてユーモアの分かる日本のゲーマーたちの挑戦を心より楽しみにしている。

ケン・ウィリアムズ
プロデューサー

ジム・ウォールズ
デザイナー

原作者のジム・ウォールズ氏。なんと彼は本物のおまわりさんなのだ。(元CHiPs隊員)

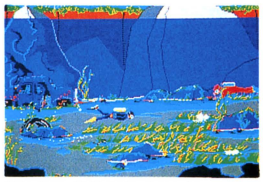
第1弾 ポリス・クエストII

原題:POLICE QUEST II

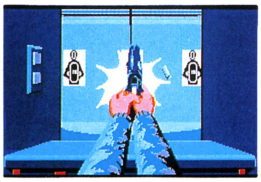
特長

1. 奥行きのある3Dアニメーションの画面中を、主人公が自由自在に動き回れる。
2. AI技術を応用したクレバーな本格的日本語パーサーによるコマンド入力。かなキーまたはローマ字入力のどちらかを選択でき、いつでも英語モードとの切り替えが可能。
3. メッセージの表示は「英語」か「英語+日本語スーパー」の2モード。いつでも切り替えが可能。
4. 本格的なサウンド((BGM) およびサウンド・エフェクト(SFX)が楽しめる。MIDIマルチ音源対応=ゲームソフトでは日本初。
   ローランド MT-32
   カシオ MT540/CT460/CSM-1
   FM音源対応
   拡張サウンドボード(NEC純正・互換品)
   SNE製サウンド・オーケストラ
   PC9801内蔵音源
5. ハードディスクにインストール可能。

⬇凶器を探すために潜水隊が出動。

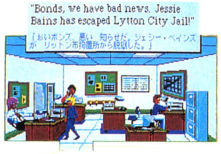


⬇射撃練習場にて、腕を磨く。



⬆犯人と出くわし、思わぬ銃撃戦に!

⬆犯人が隠れるモーテルへSWAT突入。



⬆ユーモアたっぷりの部長との会話を楽しむ。

お問い合わせは

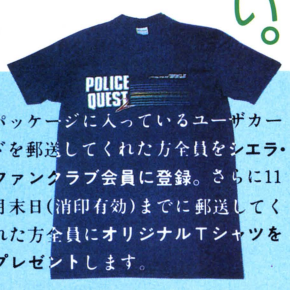
SIERRA®

シエラ オンライン ジャパン株式会社

10月上旬発売 価格8,800円

PC9801VMと互換機で動作
5.25インチ2HD/3.5インチ2HD
メモリー640KBとMS-DOSが必要

東京都新宿区山吹町352番地TYビル 〒162
☎03・5261・0970



パッケージに入っているユーザカードを郵送してくれた方全員をシエラ・ファンクラブ会員に登録。さらに11月末日(消印有効)までに郵送してくれた方全員にオリジナルTシャツをプレゼントします。

受験生が待っていた、驚異的暗記テクニック誕生！

スーパー暗記法

通信指導システム

受験勉強に100%役立つ、こんな講座は他にない！
出題傾向を課目別に分析、即入試に直結する教材！

スーパー暗記法の、他の講座にない1番の特徴——それは、すべてが“受験勉強”に即して作られているということだ。テキストは、1から10までが入試にそのまま直結するものばかり。これほど純粋に“受験”だけにターゲットを絞った講座は他にない。

暗記カードなんかに用はない！スーパー暗記法なら超短時間でラクラク大量に覚えられる！

スーパー暗記法が今までの暗記法に比べ優れている点は、①スーパー暗記法なら超短時間で②驚くほど多くの項目を③ラクラク楽しく覚えられる——の3つ。え？　信じられないって？　しかし、これはどうすることもできない事実なのだ。信じられない人は、すぐにでも案内書を取り寄せてほしい。

キミは合格するんだ！

英単語200個をたった1日で暗記!!
定期考査なら一夜づけでOK!!
こ、これは常識破りの
スーパー・テクニックだ!!

主任講師紹介

現在の受験は暗記で合否が決まります！
私の暗記テクニックのすべてを
おしえましょう。

主任講師　萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に入学。東大在学中に、あらゆる科目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの）

学力アップの秘密がいっぱい!!

今なら案内書を無料プレゼント

興味を持たれた方はハガキに下記のように書いて、今すぐポストへ。なお、「高校受験コース」と「大学受験コース」のどちらを希望するのか明記して下さい。

〒166　東京都杉並局
私書箱44号
日本進学指導センター
W256係
41円

「希望コース」
郵便番号・住所（フリガナ）
氏名（フリガナ）・年令
電話番号・学年

「高校受験コース」「大学受験コース」が通信指導システムで受けられる!!

お急ぎの方はお電話で!!
☎03-318-6111
受付：朝・9時30分～夜・8時（年中無休）

日本進学指導センター
〒166　東京都杉並区成田東4-36-15

一夜のうちに崩壊した横浜に秘められた謎

今、視覚伝達新理論

Hyper Visual Adventure

ハイパーヴィジュアルアドベンチャー

神の町

KAMINO MACHI

広大なストーリーと巧みに練り上げられたシナリオ

400字詰め原稿用紙800枚以上のメッセージデータ
メイングラフィック130以上、グラフィック総数700 //
「歩く」、「走る」を選択する移動コマンド

全227ページ！設定資料付マニュアル。これはもう"本"だぜ
オリジナルカラーパッケージ。
ウインドゥポケット付きの豪華箱だ !!

シネマ感覚のB.G.M.32曲
迫真の効果音50数種
これがAVG!?

現用兵器VSモンスター
迫力の戦闘シーン

Bgmミニアルバム
オリジナルCD付き
プロミュージシャンのバンド演奏に
女性ヴォーカル入りの本格録音
(2インチ24chマルチトラックレコーディング)

君に贈る感動のフルアニメーション

●MSX2/MSX2+　ジョイスティック対応
3.5"2DD 4枚組 MSX-MUSIC対応

●PC-9801 VM/VX/RX/RA

●PC-9801 UV/UX/CV/ES/EX
5"2HD、3.5"2HD 3枚組 FM音源対応

標準価格¥9,800(各機種共)

PC-88SRシリーズ大好評発売中!!

●PC-8801SR/FR/MR/TR/FH/MH/
FA/MA/FE/MA2

●PC-88VA/VA2/VA3
FM音源(サウンドボードⅡ)対応
アナログRGB、128KB増設RAM対応

5"2D 8枚組　標準価格¥9,800

おまたせしました。大好評の「天力牌」にPC-88版、X68000版が登場です。

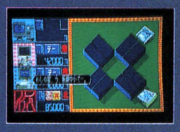
PC-88SR版 好評発売中　X68000版 9月上旬発売

おもしろい!!

天九牌®

TENKYUHAI

●PC-8801SR/FR/MR/TR/FH/MH/FA/MA/FE/MA2
●PC-88VA/VA2/VA3
●PC-9801 M/VM/VX/RX/RA
●PC-9801 UV/UX/CV/ES/EX
●MSX2/MSX2+



標準価格¥6,800(各機種共)

256色モードの
江戸情緒満載のグラフィック
X68000オリジナル
花の大江戸で大商人になるぞ——!!
ノスタルジックシミュレーション
ADPCM対応

大江戸繁盛記

5"2HD 3枚組
標準価格¥7,800

SOFT STUDIO PANTHER

本　社／〒108 東京都港区芝浦2-17-2　5F
開発室／〒108 東京都港区芝浦1-14-8　10F
TEL.03(798)2760代　FAX.03(798)2286

スタッフ募集

●プログラマー(アセンブラ、Cのわかる方)●女子社員/事務(簿記のわかる方)/ユーザーサポート係(パソコンに興味のある方)

TEL.03(798)2760　担当/早川

FUJIMI FANTASIA BUNKO

宇宙一の無責任男シリーズ外伝①
銀河無責任時代
吉岡平　都築和彦
定価470円(税込)

閃光戦隊ジュエルスターズ①
閃光戦隊・見参!
秋津透　新田真子
定価470円(税込)

ペ天使たち②
ペ天使たちの危険なゲーム
富田祐弘　赤石沢貴士
定価470円(税込)

第五惑星アスカ②
碧(あお)い凶星
六道慧　高田明美
定価470円(税込)

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代　振替／東京7-86044

アダルト・サスペンス

殺しのドレス2

構想2年、制作1年、そしてパソコンソフトで世界初

いきなりベットシーンから…！

PC98 5インチ2HD、3.5インチ2HD2枚組
PC88SR以降5”2D 3枚組（88対応版10月中旬発売）
89年9月中旬新発売！　各定価6,800円

彼女が殺された。しかもあなたとの偽装結婚式の最中に…。あなたの腕の中で静かに息をひきとる彼女の表情には、驚きのそれのみが残った。なぜ彼女が、それも射殺されるなんて…。
私立探偵を職業とするあなた。友人や刑事の協力。そして犯人を追い続けるあなたの前で、犯人は冷酷にも次々と証人殺害を繰り返す。舞台は海を渡りアメリカ、ニューヨークへと…。
もしも理由なき殺人事件に巻き込まれたら…。危険と常にとなり合わせの現代をリアルに再現。練り上げたシナリオ。まるで映画を見るようなスピーディーさ。さらにストーリーを盛り上げる美女達との圧倒的アダルト・シーン。スタートしたらエンディングを見るまでやめられないゲーム展開。
当然ゲーム画面数は100枚以上。フェアリーテールお得意の、ニヤリとさせられる切れのいいメッセージ。その上BGM音楽や要所要所のアニメーションがゲームにメリハリをつけます。
ゲーム構想2年、制作1年、開発中に気力尽きて倒れたスタッフ4人。アダルト・ソフトの新スタイル！

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合－商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合－郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛てお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内

アダルト本格派3D・R・P・G フェアリーテール FAIRYTALE 最新作！

DRAGOON ARMOR

FOR ADULT ドラグーン・アーマーFORアダルト

おまたせ！88版新発売！

98版好評発売中。88版9月23日㈮発売。各定価5,800円！

- アダルトソフトながら3D本格派ダンジョンR・P・G。
- あのリップスティック・アドベンチャーでおなじみの、手抜きと妥協を一切許さない、美しくも大胆危険な美少女グラフィック。
- すべてのビジュアル・シーンに必ずアニメーション。
- 多彩な美少女キャラクター、総勢15人以上がすべて脱いだ。
- 本格派R・P・Gファンさえも満足させるバツグンに描いたモンスター達。今時のアダルトソフトのレベルを完全に超えます。
- 練り上げたシナリオ。暗黒の迷宮サイズに本格派も納得。
- 意表を突く感動のエンディング。ゲーム終了後の充実感抜群。
- BGM全10曲以上。効果音も見事に雰囲気を盛り上げます。

フェアリーテールの美少女ソフトは、興奮度120%

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- 郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

製作・企画・販売

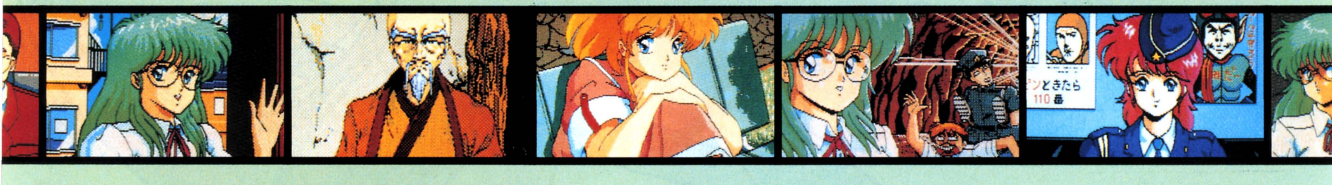
フェアリーテール FAIRYTALE

株式会社ジャスト JAST

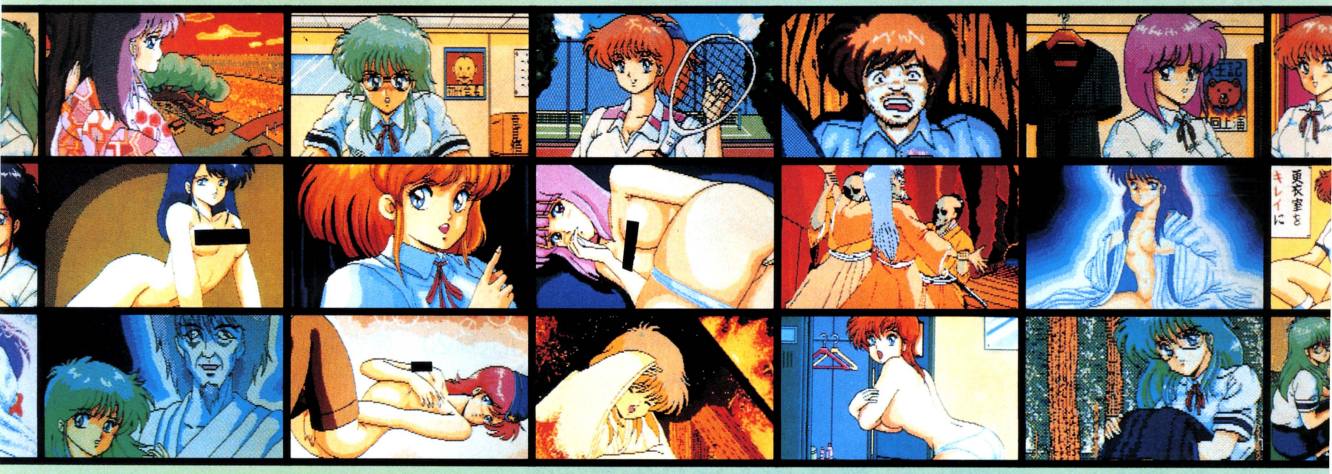
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
日室パソコンソフト開発室内

晴れのち おおさわぎ!

学園コメディADV（アドベンチャー）



おいしい・ナンパ・しみゅれーしょん「きゃんきゃんバニー」で衝撃のAD（アダルト）ソフト・デビューを果たしたカクテル・ソフト。その超・明るく美しいグラフィックと楽しいゲームスタイルは、兄貴分のフェアリーテールとジャストも驚くほどの盛大な拍手で日本全国のADソフト・ファンに迎えられました。
さてそのカクテル・ソフトの第2作「晴れのち・おおさわぎ」は、これまた明るく楽しい女子生徒が85%の学園に起こった誘拐事件がメインストーリー。きゃんきゃんした雰囲気の中にも江戸時代までタイムスリップしてしまうシッカリとしたシナリオ。そして大胆ポーズの女子生徒達との、ムッフフのHシーンがきっと満足度120%の大オススメの自信満々ソフトどえーす!!



PC9801VM以降5インチ2HD3.5インチ2HD対応版9月下旬発売
PC8801SR以降5インチ2D対応版10月下旬発売各定価5,800円

- きゃんきゃんした雰囲気の中に、ムリのないシッカリしたシナリオづくりがユーザーをあきさせません。
- 兄貴分ソフトハウスのフェアリーテールのスタッフがビックリしたぐらいにキレイなグラフィックにアニメーション、そして明るく楽しいギャグメッセージ。アダルト・ソフト初の背景分割のゲーム画面が見やすくキレイ。
- 前作「きゃんきゃんバニー」で大好評だったオリジナル音楽を越えた。力作ミュージック10曲以上がゲームを要所要所で盛り上げます。
- 1人、2人、3人、4人、5人、…、8人……数え切れないくらいおおぜいのセーラー服に身を包んだカクテル・ソフトの女の子達の大胆H、かれんな姿にムッフフ度120%できっと大満足!!

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
- 郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

製作・企画・販売

カクテル・ソフト

フェアリーテール FAIRYTALE　株式会社ジャスト JAST

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
日室パソコンソフト開発室内

MAX アグミックスのMAXシリーズ

サッちゃんの大冒険

私立探偵マックス ～潜入!! 謎の女子校～

1 **私立探偵マックス** ～潜入!! 謎の女子校～ 改訂版
原画：富士参號　¥8,030(税込)　発売中

2 **サッちゃんの大冒険**
原作・原画：緑沢みゆき　¥5,970(税込)　発売中

3 ***あずさ108事務所***
原作・原画：IBUKI NOBUTAKA　¥7,000(税込)　発売中

4 少女探偵RINNちゃんの事件簿 **電脳少女伝説**
原作・原画：もりばやし♡りんご　¥7,000(税込)　発売中

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3－056150　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数、C10係」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

■対応機種(全ゲームとも)
PC-9801シリーズ（旧98、U、UII、LTを除く。要640K）5－2HD
＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可）5－2D
純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501
PHONE 03-358-4862

FUJIMI DRAGON BOOK

ダーク・ソード・3
暗黒の王子
M・ワイス／T・ヒックマン著／鎌田三平／小林理子訳

定価500円(税込)

ブラット・ソード・4
死者の国から還れ!
ディブ・モリス／オリバージョンソン著／大出健訳

定価600円(税込)

グラマリエの魔法家族・5
魔法使いめざめる!
クリストファー・スタシェフ著／田中一江訳

定価600円(税込)

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375(代) 振替／東京7-86044

らん・らん♫

RUN RUN 狂走曲

きょうそうきょく

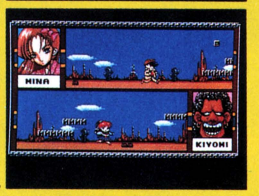
ON SALE!!

89年9月15日(金)
:PC-9801VM～,(要640K)
(LT・XA・XLシリーズを除く)
5″2HD・3.5″2HD
89年10月16日(月)
:PC-8801SR～
5″2D×3
各定価7,800円

めざせ！世界大会!!監督、私達はどこまでもついていきます!!

アクション、ロールプレイ、シミュレーションが合体したぜ、ベイベェ!!

●さあ、トライアスロン世界大会に挑戦です!!あなたは監督となり、コーチとなり自分が鍛え上げた女の子達10人の中から、そのコースにマッチした3人をセレクトし、対戦チームと対決します。●試合数も、もりだくさん!!ます、国内選抜戦に出場し、国内全国大会、アジア大会、ヨーロッパ大会、そして最後のアメリカ本土での決勝戦へと勝ち進んでいかなければなりません。●女の子達は、それぞれ個性豊かです。足は早いが力が弱い、力は強いが持久力がない……コースには色々な要素があります。山あり、谷あり、起伏にとんでいます。コースの状況をシミュレーションして的確に人選を行ってください。また勝負の結果は、女の子達のパラメーターに変化をもたらします。つまり一人の女の子を使いすぎると、いくら持久力のある子でもヘトヘトになってしまいます。逆にうまく使えば、女の子達はますます元気に成長していきます。つまり、ロールプレイングのキャラクタを育てるのと同様です。試合の後に、女の子のデータがディスプレイに表示されます。このデータを参考に、次の試合の作戦をねってください。●コース上には、敵の進路を邪魔するためのアイテム、体力を上げるためのドリンクなどなど、楽しい要素がいっぱい落ちています。そして、いまさらながらのかくれアイテムもあります。●勝負に勝てば、お楽しみの大人の時間がやってきます。ただし、勝った時の程度によって女の子のサービスの加減が違います。僅差で勝った場合は、ちょっとだけ、大差で勝った場合は大放出という感じです。つまり、自分がゴールした時に敵チームをどれだけ引き離すか!?がポイントです。●表示されるムフフ画面は、なんとフル画面!!もちろんエルフおなじみの超ビューティフルなグラフィックです。●怒濤のサービス精神で、二人一緒にゲームができるモードき!!友達とワイワイ言いながらゲームが楽しめます。●もちろん、BGMもピッコンピッコンに効いています。ハートをゆさぶるノイズを心ゆくまでお楽しみください。



しちゅえいしょん

村長『みんな泣くな!!』
村民一同『だって村長!!オラたちは隣村のバカどもから、『いまどきトラクターの一つも使わないで遅れているっぺ!!』なんて言われているんだべ!!』
村長『気持ちはよーくわかる!!でも、うちの村はまずしいべ……トラクターを買う金があったらとっくに買っているべ。』
村民一同『それに……それに……いまどきワラジをはいて、田植をするなんて遅れているーなんて……隣村のゴベイなんかリーボックとかいうハイテクなわらじをはいているだ!!』
村長『気持ちはわかるべ……金さえあれば……そうだ!!』
村民一同『な、なんだべ!?』
村長『みんな聞くだ!!アメリカっちゅう所にある『世界成金気まぐれ財団法人』という会社が『女子世界トライアスロン大会』ちゅうものを開催すると新聞にのっていただ。』
村民一同『やんや、やんや』
村長『なんでも、参加は自由で、旅費ももってくれるそうだべ……そして、聞いておどろくべ!!賞金総額が500万ドルだべ!!想像もつかない金額だべ……きっとトラクターが5台と、そのり、り、りーぼっくちゅうワラジが2足は買えるべ。』
村民『オラ、その大会を知っているだ隣村の村長も、参加をするとか言っていただ!!』
村長『な、なに!?……隣村のハイテクかぶれのバカ村長が?……あいつらには絶対に負けられないべ。』
村民一同『そうだべ、そうだべ!!』
村長『隣村のやつらは、稲作ではトラクターを使い、出かける時は車で移動し……きっと足腰がよわっているに違いないだ!!……オラたちは、日本古来の農耕民俗の伝統を引き継いでやってきただ!!絶対に負けるわけにはいかないべ!!』

村民『……ところでトライアスロンって何だ?』
村長『……わからないべ……誰か村の中でスポーツっちゅうもんに詳しいやつはおらんか?』
村民『……この間、東京さから帰ってきた……竹田の家の一太郎は……?……一太郎は、東京で体育大学っちゅう所に行っていたはずだべ。』
村長『一太郎!!……あの、女好きで悪さばっかりして、東京にいられなくなって、村さ逃げてきた一太郎か?ありゃあ駄目だ!!』
村民一同『……でも、他にスポーツに詳しいものはいないべ。』
村長『……でも、あいつはなまけものじゃ……金を少しばかりやっても、すぐに逃げ出してしまうべ……。』
村民『……金じゃなくて……べっぴんさんを一太郎に……。』
村長『……そ、そうか!!それはいいアイデアだべ!!……みんな!!金目のものは全部売り払うだ!!大会に参加するための資金が必要だべ!!』
村民一同『おう!!やるべ!!オラたちもハイテクをめざすべ!!』

たのむぞ、一太郎!!

一太郎『だからさー、なんで俺がそんなかったるい事をやらなきゃいけないわけ?』
村長『な、なにを言っているだ!!……オメーもこの村で生まれ、育ったでねえか……隣村のバカどもにこのままずっとバカにされていいっちゅうだか?バカにバカにされたら本当にバカだべ。』
一太郎『あのさー……隣村とかいうレベルじゃなくて……世界大会でしょ?……勝てる訳がないじゃないかよ。』
村長『なにを言っているだ!!うちの村の女の子はな、体をつかった稲作で鍛えられているだ……人の大きさほどの岩を片手で持ち上げるやつもいるだ。』
一太郎『ほ、本当に!?』
村長『本当だども……それどころか、与作の娘なんかは隣村までの4里(16キロ)を1時間で往復しても、息ひとつみだれないだ。』
一太郎『ほ、ほ、本当に!?』
村長『本当だべ……それだけじゃないべ、金蔵の娘なんか、村一番の杉の木をあっというまにてっぺんまでのぼるべ。』
一太郎『……本当だったら、みんなオリンピックで金メダルがとれるよ……。』
村長『なんだ?……そのおりんぴっくちゅうのは?』
一太郎『ま、まあいいや……でもさあ……俺がそのなんとかいう大会で何をすればいいんだよう。』
村長『オラたちの村で、スポーツの事を知っている者はオメーしかいねえ……だから、監督とコーチになってほしいだ。』
一太郎『やだよ……かったるい。』

村長『女の子のチームの監督だべ?……それにみんな若くてかわいいべ……。』
一太郎『いくら、かわいくたって、そんなバケモンみたいな女の子はいやだよ。』
村長『そう言うと思ったべ……そこでだ、この『女子世界トライアスロン大会』は、どうやら勝ち抜き戦になっているべ……。』
一太郎『それで?』
村長『……ひとつ勝ち抜いたら……現地のとびきりのべっぴんさんを紹介すべ。』
一太郎『やります。』
村長『あんだって?』
一太郎『私も、この村で生まれ、育った男です……この村の為になるならば命がけでがんばらせていただきます。』
村長『……本当に女が好きな男だべ……まあいい、とにかくこれで話は決ったべ……大会までにまだ日がある……存分に鍛えてもらうべ。』

がんばれ!一太郎!!

以下、ゲームにつづく。
(あー、長い文章だった…。)

通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合……
商品品、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号
東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

企画・制作・販売
elf エル・フ
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

PINKY·PONKY

ぴんきぃ・ぽんきぃ

❶びゅーてぃふる・どりーむ
❷とわいらいと・げーむす
❸ばとる・らばーず

全3タイトル同時発売!!

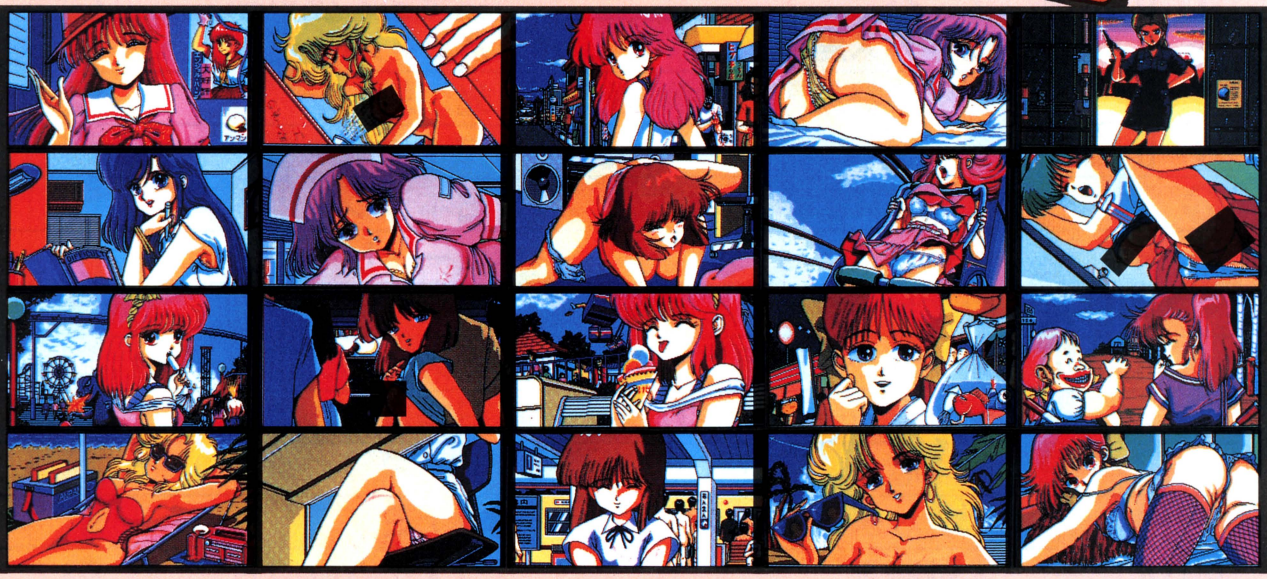
軟派魔王

98版・88版共に発売日に出荷された"ぴんきぃ・ぽんきぃ"のパッケージの中には、デモディスクがおまけで入っています。絶対にデモディスクが欲しい!という方は通信販売を御利用ください 発売日以前の消印の方には100%デモディスク付きの製品をお送りいたします。

夏だ!ナンパだ!!ナンパマオウだ!!!

主人公のあなたは究極のナンパ師。彼女とうまく言葉をかわし、彼女の機嫌を損わないように頭をどき落としてください。ただ単純にコマンド入力しても、決してハッピーエンドにはなりません。彼女して、お楽しみができるかどうかは、まさにキミのウデ次第!!単なる美少女ソフトとあなどったあはや感動にむせび泣くどころではすまされないでしょう。はっきりいってエルフが自信をもっておの"ぴんきぃ・ぽんきぃ"、とにかくひとつでも買ってみてください。後悔はしないはずです。

使ってくをものになたは、も薦めするこ



どこにでもあるソフトとは違います。このソフトは特別です。

- コマンド選択方式の、ナンパゲームの最高峰。
- 美少女ソフトの常識を卓越した、ロイヤル・ビューティフル・グラフィックは全体の3分の2を占める大画面。
- 新開発のアニメーション・システムにより、全シーン大胆にアニメーションします。
- 豊富で愉快なリアクションが、2人の会話を盛り上げます。
- 名前登録モードでよりリアルなストーリー展開。
- FM音源対応の美しいBGM。
- FUNNYなギャグも、もりだくさん。

移転しました。

PC9801VM以降対応版 好評発売中
(5インチ2HD、3.5インチ2HD、XL、XA、LTシリーズ除く。要640K)

PC8801SR以降対応版 好評発売中(5インチ2D、2枚組)

に発売です!! 各定価5,800円

通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号
東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

élf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
東京都新宿区北新宿 1-12-5

SOFT EXPRESS

ソフトエキスプレス

SOFT TOP

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑ 3	4	イース	日本ファルコム	
↑ 4	5	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
5	3	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
↑ 6	7	サーク	マイクロキャビン	
⇧ 7	—	ヴァリスⅡ	日本テレネット	
↑ 8	12	テトリス	ビー・ピー・エス	
9	8	ウィザードリィ	アスキー	
10	10	スーパー大戦略	システムソフト	
⇧10	—	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
12	9	三國志	光　栄	
13	13	スナッチャー	コナミ	
⇧14	—	大戦略Ⅲ	システムソフト	
15	6	スタートレーダー	日本ファルコム	
15	11	水滸伝	光　栄	
17	14	ハイドライド3	T&Eソフト	
17	15	大戦略Ⅱ	システムソフト	
↑19	20	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	
⇧20	—	大戦略	システムソフト	

●集計対象：2000人（7月8日～8月7日）

イラスト／迎　夏生

今月のランキング解説

今月のリーダーズトップ20には、初登場が3点。『ヴァリスII』、『ワンダラーズ フロム イース』、『大戦略III』だ。でも、ちょっと驚いたことに、大本命と思われた『ワンダラーズ フロム イース』が10位と、思ったよりも順位を稼いでなかったね。そのかわり『ヴァリスII』が7位と大健闘。先月までの『スタートレーダー』の後を継いで、またしてもACTが上位にくい込んできているってカンジだ。

『サーク』、『テトリス』の新常連陣も足場を固めてきたところで、来月あたりからの新旧交代が楽しみなリーダーズトップ20だ。

20

総得票数	得票数
1689	338
1364	198
633	150
926	132
778	129
186	84
80	80
197	69
576	60
389	51
51	51
530	47
290	46
39	39
234	33
243	33
188	29
119	29
186	28
20	20

今月のピックアップ PICK UP

10位～ 大戦略シリーズ （システムソフト）

今月は、最新作『大戦略III』の初登場に加え、シリーズ全4作がすべてランクインしているという、記念すべきチャートになった『大戦略』シリーズ。光栄の『信長の野望』シリーズ同様にリーダーズトップ20が始まってから、シリーズとしては1回もランク外に落ちたことのない超人気ソフト。それにしても第1作めがいまだにランクインするというのもさすがだ。

ところで、このシリーズ、いままででシリーズ4作合わせて、今月も含め、のべ62回もランクインしているんだぞ。この記録を追い越せるシリーズは、当分出てこないんじゃないかな。これからもがんばれ、『大戦略』ファミリー！　なのだ。

7位 ヴァリスII （日本テレネット）

今月7位に初登場の『ヴァリスII』。前作となった『ヴァリス』は、1987年5月号から連続5回ランクインで、けっこう人気の高かったACT。今回は発売直後からトップ10にランクインしているところを見ると、かなりイイ線いきそうだね。人気の秘密はやはり主人公のセーラー服姿なのかな？

▶21～30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	シュヴァルツシルトII	25	ディガンの魔石
22	維新の嵐	27	デス・ブリンガー
22	アフターバーナー	28	アドヴァンスト・ファンタジアン
24	マイト アンド マジック	28	カオス・エンジェルス
25	ウィザードリィ4	28	銀河英雄伝説

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！
（今回の情報は7月1日から31日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	PC98,PC88SR	8700円（5D,3.5D）
2	1	大戦略Ⅲ	システムソフト	PC98	9800円（5D,3.5D）
3	8	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC98,PC88SR,X1t	9800～12200円（5D,3.5D）
4	—	ヴァリスⅡ	日本テレネット	PC88SR	8800円（5D）
5	—	ジェノサイド	ズーム	X68000	8800円（5D）
6	2	サーク	マイクロキャビン	PC98,PC88SR	8800円（5D,3.5D）
7	—	天下統一	システムソフト	PC98	9800円（5D,3.5D）
8	5	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2,X1,X68000,FM77AV	6800円（5D,3.5D,R）
9	—	ダブルイーグル	アートディンク	PC98	9500円（5D,3.5D）
10	—	ディスクステーション スペシャル夏休み号	コンパイル	MSX2（+）	3880円（3.5D）
11	—	シュヴァルツシルトⅡ	工画堂スタジオ	PC98	9800円（5D,3.5D）
12	—	クリムゾンⅡ	クリスタルソフト	PC88SR,MSX2	7800円（5D,3.5D）
13	—	アンデッドライン	T&Eソフト	MSX2	6800円（3.5D）
14	15	スーパー大戦略	システムソフト マイクロキャビン	PC98,PC88SR,X1,X68000 MSX2	8800円（5D,3.5D,R）
15	—	ニュージーランドストーリー	シャープ	X68000	8800円（5D）
16	—	銀　河	システムソフト	PC98,PC88SR,MSX2	6800～7800円（5D,3.5D）
17	—	保存版ロードランナー	システムソフト	PC98	7800円（5D,3.5D）
18	4	ディスクステーション 5号	コンパイル	MSX2（+）	1940円（3.5D）
19	—	南海の死闘	アートディンク	PC98	8800円（5D,3.5D）
20	14	ディガンの魔石	アーテック	PC98,PC88SR,MSX2	8800～10000円（5D,3.5D）

●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る!

SOFT EXPRESS

今月のセールストップ20は、なんと20のうち13までが初登場やランク外からの再登場と、とくに入れ替わりの激しいランキングになっているぞ。もちろん1位は順当に『ワンダラーズ フロム イース』だ。7月21日の発売でダントツの1位というのはさすが。7月28日にはPC98版が発表されているから、来月も1位をキープしている可能性は大だ。

▼▼▼ 総合解説 ▲▲▲

それからリーダーズトップ20でも大健闘の、日本テレネットひさびさの本格ACT『ヴァリスII』。こちらでも4位と好位置につけているぞ。ほかにも最近ではめずらしいゴルフゲーム『ダブルイーグル』や、パズルゲームの『銀河』、『保存版ロードランナー』など、個性がキラリと光るソフトたちがランクイン。バラエティあふれる今月のチャートなのだ。

キーワードはこれだ!!

システムソフト

今月のチャートには、なんとシステムソフトのソフトが5つもランクインしてるのだ。それも3つのSLGと、ふたつのパズルゲームという異色の組合わせ。最近はRPG専門とか、SLG専門みたいに、ひとつのジャンルにこだわるソフトハウスが多いなかで、さまざまなジャンルにチャレンジするシステムソフトは、なんだか「なんでもそろう24時間コンビニ屋さん」みたいなのだ。でも、ひとつひとつのソフトが、とってもよくできてるから、安心して遊べるのもシステムソフトのよさなのさ。

2	大戦略Ⅲ
7	天下統一
16	銀　河

スポーツゲーム

ひさしぶりのスポーツゲームのランクインだ。スポーツゲームといえば、ここ数年は、野球ゲームばかりが人気をさらっていたような感じがあったから、ゴルフゲームのランクインは、とても新鮮だね。今年は、このアートディンクの『ダブルイーグル』のほかにも日本テレネットや、T&Eソフトが発売を計画している。キミもちょっとアダルトにゴルフゲームを楽しんでみよう。

SLG

SLG勢は、今月も大活躍。全部で5点がランクインしているよ。でも、今月のSLGを見てみると、常連のシステムソフト、光栄にならんで、工画堂スタジオやアートディンクも登場している。これって、SLGがいままで以上にみんなに親しまれるようになってきたっていうことなんだろうね。でも、日本のSLGって、ほとんどが戦争SLGばっかりで、ちょっと個性に欠けるかなっていう気もする（それでも光栄のSLGは、かなり個性的だけどね）。超個性派SLGってのもいいかもよ。

2	大戦略Ⅲ
3	信長の野望・全国版
11	シュヴァルツシルトⅡ

ヴァリスII

さすがにACTの老舗、日本テレネットが満を持しての発表となった、ひさびさのACTということで、発売前から評判の高かった『ヴァリスII』。発売と同時に4位につける大健闘。ゲームの出来も期待を裏切らなかったから、リーダーズトップ20でも大躍進したわけだ。でも、今回の集計時点では、まだPC88版のみの発売。このあと次々に移植が予定されているから、先が楽しみだ。

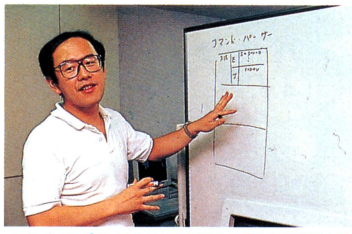
●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●LAOXコンピュータメディア	☎03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●Pic万代店	☎025-243-5135
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic小針店	☎025-233-5791
●富士音響	☎03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●COM	☎03-251-1523	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●カホ福岡マイコンセンター	☎092-714-5155
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●池袋WAVE5Fソフトハウス	☎03-981-0111	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P姫路店	☎0792-22-1221		
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356		

●9月23・24日、池袋WAVE5Fソフトハウスで"ゲーム祭りvol.1"が催されるぞ！　イベント内容は「新作デモ公開」「フリープレー」「質問大会」など、プレゼントもあるよ。(協賛／電波新聞社・ハミングバードソフト・ナムコ・ナツメ・ファミリーソフト・エニックス) 問い合わせは☎03-5992-8627。

Soft House Today

ソフトハウスおじゃまし隊



▲熱心にプログラムの仕組みを話す長野社長

「シエラ？　あのシエラが日本に進出？」わたしはしばし感激にうち震えた……。なにー？　若い読者にはこの感激がわからねえってか？　シエラといえば、ＡＶＧの元祖さまとも教祖さまともいえるメーカーなのだぞ！　かつてのゲーマーたちはＭＡＣで輸入盤を英語プレイしたもんだ。スタークラフトの移植版にはまった人も多かった。はっきりいって、日本のＡＶＧはシエラのマネから始まったようなもの。そのシエラが、ついに自ら乗りだし、日本版を出してくれることになったの！

穏やかながらも、シエラのＡＶＧシステムに自信たっぷりの長野社長。いまやコマンド選択方式が常識の日本で、シエラはあえてコマンド入力をとる。コマンド表でできることがわかってしまうなんてつまらない、もっと自由に楽しんでほしいという考えなんだ。

実際にゲームを見せてもらう。ご自

▲３Ｄ画面の中を自由自在に動き回るキャラ

慢の３ＤアニメーションＡＶＧ。テンキーで動かしたキャラが３Ｄ画面をスルスルと歩きだし、波打ち際までいくと足元の水が白波を立てる。ときどき、鳥が飛んでいく。映画の場面に入りこんだような気分。全米で最高の人気を誇る『キングクエスト』からの１シーンでした。

日本版第１弾『ポリス・クエスト』はまもなく発売。最近のAVGにものたりなさを感じているキミ、期待してて！

アスキー

秋恒例「ウィザードリィフェア」。今年は東京、恵比寿で開催！　詳しくはアスキー情報電話(03)250-5600まで。若さに恥じない夢を求めてさあ旅立ちのとき。言葉よりも歌い、しぐさよりも踊るASCII'S Saxophone!……この大地を踏みしめる歓び。

アーテック

いつまでたっても、『ダークレイス』の発売日が未定だとイライラしているあなた。アーテックに電話で発売日の問い合わせをしてくる君。この号が出るころには発売日が決まっていると思います。だからもう少しがまんして待っていてくださいね。

アートディンク

Ｘ68Ｋユーザーの皆さん、お待たせしました。Ｘ68Ｋ初のゴルフゲーム『ダブルイーグル』が10月に発売されます。ご期待ください。そしてＰＣ98ユーザーには難易度を高めた『ダブルイーグル』の追加コース『トリッキーホール』の発送開始です。お楽しみに！

アリス・ソフト

やっほー、アリスです！
夏休みはいかがでしたか？　夏休みのおこづかいで『CRESCENT MOON・がぁる』買ってくれた？　え？　まだ!?　とってもおもしろいのに。総勢20人の美少女があなたを待ってるのよ。アリスもちょっぴり出演してまーす。

アルシスソフトウェア

暦の上ではもう秋。でもまだまだ残暑がきびしいですね。『妖獣機甲兵ワードラゴン』を買うとパソコングッズが当る！　キャンペーンは９月末日消印有効です。いまならまだ間にあうぞっ！　早くショップへ駆け込もう！　新作のほうも製作快調ですので乞うご期待！

ウインキーソフト

世間一般では、夏休みとやらも終わり、学生諸君は再び勉学にいそしんでいることでしょう（そうでもないか）。さて、わがウインキーでは、現在副業中で、本業のほうはしばらくおあずけです。ただし、そのうちひょっこりと新作をひっさげて、出てくるかも。

ウルフチーム

「ウルフ午前３時の会話」
宮田：たまには布団で眠りたいな。
塩生：そういえば、布団にカビが生えてたっけな。
宮田：まっ、まあ布団がなくてもマクラがあればいいか。
塩生：マクラはよだれ漬けだぞ。
宮田：おれ、帰るわ……。

エス・ピー・エス

残暑お見舞い申し上げます。
さて、長期間にわたり開発を進めてきた製品が、この９～10月には完成？　の予定です。当社としても力が入ってるこのソフト。待ちこがれる君の手元に届くのももうすぐですョ。乞うご期待！

エニックス

今『森田将棋Ⅱ』の機能のひとつ詰将棋に挑戦してくれる方を募集しております。あなたの考えた問題をハガキに書いてお送りください。優秀な作品は広告紙面で発表、対決させていただきます。
あて先は、(株)エニックス「森田に挑戦」まで、どうぞよろしく。

クエイザーソフト

みなさんお元気してますか？　もうすぐ夏休みも終わり、みんな真っ黒に日焼けしていることでしょう。これでやっと、ゲームに燃える季節になってきましたね。クエイザーからも、あっと驚くようなソフトを出せるようがんばっていますので、期待してね！

クリスタルソフト

『クリムゾンⅡ』のＭＳＸ2版はたいへん好調に売れてます。ありがとうございます。さて、そろそろ年末の話題がちらほら出てくる季節になりました。もちろん、超大作を計画中です。タイトルや発売日はまだ決まってませんが、期待して待っててくださいね。

クレスト

楽しかった夏休みも終わっちゃったね。美希は秋から探偵なんていう慣れないことに手を出しちゃって四苦八苦の毎日なの。でも、けっこう楽しんでるんだ。みんな『私鉄沿線殺人事件』で事件に挑戦する美希を応援してね！　もうすぐ発売でーす。

プレゼント

終始、陽気な笑顔で取材に応じてくださった長野社長に、まずは感謝を！　しかし、いきなり「日本語と英語では文法上……」なんて黒板にＳ＋Ｖ＋Ｏなんて書き始めたときは、中学の授業を思い出してビビってしまいました。さて、シエラ オンラインの日本上陸記念プレゼントは特製マグカップとＴシャツ。各10名様に贈呈します。ふるって応募してね。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
「辛口なＡＶＧ賛成!!」プレゼント係

呉ソフトウェア工房

ついに『Duel』の発売予定日が決まりましたよ。10月10日です。よろしくネ。ところでいま、呉ソフトには、「さすけ」という子猫が遊びに来ます。猫の手も借りたいほど忙しいのですが、全然手伝ってくれません。でも、かわいいです。

ゲームアーツ

『自己中心派』のＦＭ7/77/ＡＶ版が発売されます。５インチ版は通販のみなのでご注意ください。いま、新作の開発が進んでいます。『FIRE HAWK』は『テグザー』の続編です。ＡＣＴファン必見！
そのほか『自己中心派パズル』と『ハラキリ』もよろしく！

光　栄

いよいよ『提督の決断』が９月下旬発売。ＨＥＸ戦に代表される戦術レベルから外交、生産補給に及ぶ戦略レベルまで、太平洋戦争を舞台にシミュレートした本格的ＳＬＧだ！　ＰＣ98版14800円。サウンドウェア付きは、17200円。
号砲が轟くのはもうすぐだ！

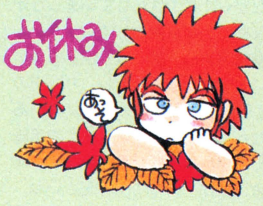
工画堂スタジオ

ああようやく見えてきたぞ。『シュヴァ～』のＰＣ88版が９月下旬ごろに発売になりそうだ。みんなにご迷惑をおかけしておりますが、もう少しご辛抱ください。ところで来月に向けてＲＰＧの新作が準備されているのを知っているかな？
今度のはマップがいいよ！

コスモス・コンピューター

「あ、あのー、そろそろ新作のことが書きたいんですけど……」「ダーメ！」「ふえーん…いぢわるぅ…じゃあ『伝言板』書いてよお！」「やだよーん！」……というわけで、新作の発表はもう少しあとになりそうですが、みんな待っててちょうだいねっ！

コナミ



ザインソフト

ついにザインソフト初のアドベンチャーゲームのタイトルが、決定しました。その名も『アルフェイム』！　ＰＣ88、ＰＣ98での発売を予定しております。とりあえず、デモでお会いすることができるでしょう。というわけで『アルフェイム』をヨロシク！

ジー・エー・エム

キャベツスープの作りかた
1．キャベツ１個を４等分して各々にベーコン50グラムをはさむ。たまねぎ２個とにんじん１本の乱切りと、水２リットルにコンソメ３個を鍋に加える。
2．ふたをして弱火で３時間。
3．塩、こしょうを加えて終わり。

システムサコム

Ｘ68Ｋ用ノヴェルウェア最新作、『38万キロの虚空』が完成間近！　ＭＴ32対応のバリバリのサウンドが！　スキャナ取り込みによる超リアルグラフィックが！　プロ作家の手によるハイクオリティなシナリオが！　もうすぐ君の元へと、その姿を現す！

システムソフト

ストラテジックシミュレーションゲーム『大戦略』シリーズに新しい仲間が加わります。ＰＣ88シリーズ『キャンペーン版大戦略Ⅱ』。価格8800円。10月ごろ発売予定です。TOPICS!『スーパー大戦略カード』が某社より発売されるとのこと。楽しみです。

ジャスト

夏が終わってしまって、もー秋だけど、ゆーうつなんてしてる場合ではないんだ。
これから、がんがん徹夜して、ばかばか入院(しない、しない)、でもって新作がどーっと出ることになっているから、みんな楽しみに待っていてねー。

シンキングラビット

『倉庫番』フィーバー第１弾は、ポニーキャニオンからゲームボーイ版が出ます。続いてパソコン版、その後ＰＣエンジン、メガドライブ、ワープロ、電子手帳と、とどまるところを知りません。秋から新春にかけて『倉庫番』でおとなからこどもまで、楽しんでください。

「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New ソフトかわら版

新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよー!!

楽しかった夏休みも終わってしまったけれど、まだまだ暑い日が続いているね。さて、秋の新作ラッシュのために、今月もソフトハウスからの新作、移植情報は盛りだくさん！ なお、価格はとくに記載のない限り消費税は含まれてないからね。また、情報は8月16日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!

新作ソフト

AVG 38万キロの虚空
X68000・9800円
システムサコム　9月中旬

SLG 遥かなるオーガスタ
PC9801V・12800円
T&Eソフト　9月29日

SLG 斬【ZAN】-陽炎の時代-
PC9801, X68000・各9800円
ウルフチーム　9月15日(98), 10月(68)

AVG 私鉄沿線殺人事件
PC9801, PC8801, MSX2 ・各8800円
クレスト　9月予定

RPG シルヴィアーナ
MSX2(+), 6800円
バック・イン・ビデオ　9月上旬

TBL 自己中心派パズル
PC8801SR・4800円
ゲームアーツ　10月中旬

TBL 雀皇登龍門
PC9801・9800円
ゲームアーツ　10月下旬

RPG 素戔嗚
PC9801・価格未定
エニックス　発売日未定

TBL 倉庫番パーフェクト
PC98, PC88, X1, X68・各6800円
シンキングラビット　発売日未定

ACT メタル・サイト
X68000・価格未定
システムサコム　年末予定

RPG ARCUSⅡ
PC9801, PC8801, MSX2・価格未定
ウルフチーム　発売日未定

ACT アルバトロス2（仮称）
PC9801V, PC8801SR, MSX2・価格未定
日本テレネット　年末予定

AVG アルフェイム
PC9801, PC8801・各8800円
ザインソフト　9月下旬

RPG ウルティマⅡ
PC98, PC88SR/VA, MSX2, X1t・各7800円
ポニーキャニオン　9月21日

SLG ヴァルツェル
PC8801SR・価格未定
ジャスト　今秋予定

ACT AD&D®ヒーロー オブ ランス
PC98, PC88SR/VA, X1t・各7500円
ポニーキャニオン　10月21日

RPG エメラルドドラゴン
PC9801, PC8801SR・価格未定
バショウハウス　9月予定

AVG キャンディ　キッス
PC98, PC88, MSX2, X68・各8800円
ジャスト　11月予定

SLG キャンペーン版 大戦略Ⅱ
PC8801SR・8800円
システムソフト　10月予定

SLG 銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集
PC9801, PC8801SR・各4800円
ボーステック　9月中旬

「引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ」

スキャップトラスト

楽しい夏休みも終わって、9月に入ってからやり残した宿題をあわててした人も、もうホッとしているころでしょうか。今年の夏はどんな休みでしたか？　スキャップは7月23日から8月8日までMSXフェスティバルに出展したのだけれど遊びに来てくれたかな？

スタークラフト

去年の社員旅行はグァムだったが今年は奮発してハワイに行くことになった。たしかハワイは25才ぐらいのときにいちど行ったきりなので、どう変わっているか楽しみにしている。来年はパソコン誌の女性編集者を招待しようか、などと考えている今日このごろである。

ソフトスタジオWING

みなさん！　新作AVG『DESTRUCTION』どうですか。早く後編をやりたいって？　しばらくお待ちください。もうすぐ完成するところです。前編を終わった方は、スプーンぐらい曲げる力が身についたと思いますので、後編はきっとすばらしい超能力者だっ。

T&Eソフト

まもなくT&Eオリジナルの3Dプロセッサー『POLYSYS』を使ったソフトの第1弾『遥かなるオーガスタ』が発売されます。『POLYSYS』は16ビットパソコンの高速演算性能を生かした3Dのニュートレンド。3年間の構想をとくとご覧あれ！

テクノソフト

メガドラ第2弾『Herzog zwei』、がリアルタイムシミュレーションで登場します。見てるだけでも楽しいゲームなので、いままでの戦略モノが苦手なキミもOK。無差別級におすすめできるNEWゲームをテクノソフトよりお届けしますっ！　待っててね。

データウエスト

楽しい夏休みが終わっても、まだ夏休みなんだと信じてる君に目のさめるようなお知らせ！
サイキックデティクティブシリーズ第2弾『MEMORIES』が10月に新しく発売になります。きっとキミの頭を、夏休みボケからぶっ飛ばしてくれるぜ！

デービーソフト

ながらくごぶさたしていましたが、皆様いかがお過ごしでしょうか。麻雀2データ集『雅子組』もついにX68K版が出せたし、PC98の3.5インチ版データ集が欲しいあなたには、当社TICまでお手紙くだされば通販しちゃいます。年末の新作、待っててくださいね。

ナツメ

この夏、おひさまを見るのがコワイお肌の曲がり角。こんな暑い季節には、やっぱり冷房のしっかりきいたゲームセンターとパチンコにかぎる！　というわけで、ナツメでは納涼パチンコ3時間大会を開催しました。なかなか盛り上がったりして、わははははは、でした。

日本テレネット

大好評の『ヴァリスⅡ』。PC98、PC88、MSX2と勢ぞろいし、大反響のなか、ガレージキットプレゼントも締め切りとなりました。X68K版の開発も順調で、来月ぐらいには発売日をお知らせできるでしょう。もちろんガレージキットもプレゼントしますよ。

日本ファルコム

先月ファルコムレーベルから発売された、ボーカル、サラウンドシアター、プラスミックスの3枚のCD、もう聞いてくれたかな？
ボーカルの新居昭乃さんが歌うリリアの曲には、もう感動のひと言。みんないい曲なので、ぜひ聞いてくださいネ！

バショウハウス

この本が出る日には、『エメラルドドラゴン』出ているはずだ。もし出ていなかったら、このワタシが悪いのヨ！　ごめんなさいね。いずれにしても、『エメラルドドラゴン』、PC88ユーザーの方はよろしく。PC98版の発売も11月とメドがついた。うれしい！

パック・イン・ビデオ

MSX『シルヴィアーナ』今月上旬いよいよ発売。200画面+20以上のダンジョン、キャラは敵、味方とも超カワイイものばかり。複雑なコマンドがいっさい不用のリアルタイムアクションRPG。ファミコン版で大好評だった『シルヴィアーナ』のMSX移植版です。

SOFT EXPRESS

移植ソフト

SLG
提督の決断
PC9801・14800円，17200円(SW付き)
光　栄　9月下旬

AVG
天使たちの午後Ⅲ 番外編
PC98, PC88, MSX2, X68・各8800円
ジャスト　12月予定

RPG
ディオス
PC8801・8800円
ザインソフト　10月下旬

AVG
ディストラクション(後編)
PC9801, PC8801, MSX2・価格未定
ソフトスタジオWING　発売日未定

SLG
Duel
PC8801SR・価格未定
呉ソフトウェア工房　10月10日

RPG
トンネルズ アンド トロールズ
PC9801, PC8801・各9800円
スタークラフト　12月予定

AVG
DOLL(パラゴン セクサドール)
PC9801, PC8801SR, MSX2・価格未定
ハートソフト　10月以降

SLG
HARAKIRI(ハラキリ)
PC8801SR・8700円
ゲームアーツ　発売日未定

SLG
バトル
PC9801, PC88VA・価格未定
ジー・エー・エム　発売日未定

ACT
ファイアー ホーク
PC8801SR, MSX2(+)・各7800円
ゲームアーツ　11月2日

RPG
ファイナルファンタジー
MSX2・価格未定
マイクロキャビン　年末予定

PC98

●妖獣機甲兵Wer Dragon(PC9801・価格未定)
アルシスソフトウェア　発売日未定

●マスターオブモンスターズ(PC9801・8800円)
システムソフト　9月15日

●ハイドライド3SV(PC9801・7800円)
T&Eソフト　9月9日

●ディストラクション(前編)(PC9801・5900円)
ソフトスタジオWING　発売日未定

●ザ・キングオブシカゴ(PC9801・12800円)
ボーステック　9月予定

PC88

●シュヴァルツシルト(PC8801SR・9800円)
工画堂スタジオ　9月下旬

●ローグ・アライアンス(PC8801・9800円)
スタークラフト　9月予定

MSX

●探偵団X(MSX2(+)・7800円)
ハート電子産業　発売日未定

●野球道(MSX2(+)・7700円)
ブラザー工業タケル事務局　9月下旬

●XaK(MSX2・価格未定)
マイクロキャビン　年末予定

MSX

●銀河英雄伝説(MSX2・8800円)
ボーステック　11月予定

●ディストラクション(前編)(MSX2・5900円)
ソフトスタジオWING　発売日未定

X1, X68000

●棋太平(X68000・価格未定)
エス・ピー・エス　発売日未定

●銀河英雄伝説(X68000・価格未定)
ボーステック　発売日未定

●夢幻戦士ヴァリスⅡ(X68000・9800円)
日本テレネット　11月上旬

●バトルチェス(X68000・9800円)
バック・イン・ビデオ　11月21日

●ローグ・アライアンス(X1・9800円)
スタークラフト　9月予定

FM

●デュアルターゲット(FM TOWNS・価格未定)
データウエスト　年内予定

●スーパー大戦略(FM TOWNS・8800円)
システムソフト　10月予定

●ぎゅわんぶらあ自己中心派(FM7, 77, AV・6800円)
ゲームアーツ　9月中旬(5インチは通販のみ)

ACT
プロ野球ファミリースタジアム'89ペナントレース版
PC88VA・6800円
ゲームアーツ　10月下旬

RPG
BURAI
PC8801・価格未定
リバーヒルソフト　発売日未定

RPG
魔晶伝説ラ・ヴァルー
PC8801SR・8800円
工画堂スタジオ　10月初旬

AVG
メモリーズ
FM TOWNS・価格未定
データウエスト　10月予定

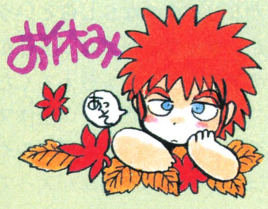
SLG
遊撃王Ⅱ AIR・COMBAT
PC9801・8800円
システムソフト　10月上旬

SLG
ライヒスリッター
PC9801・価格未定
エニックス　発売日未定

ハート電子産業
MSX2ユーザーの皆さんお待たせしました。『探偵団X』のパブリッシュウェア（サンプルゲーム他盛りだくさん）3.5インチ2DDを差し上げます！　ご希望の方は送料＋手数料として切手420円と機種名、意見を書いて当社コンプ探偵団Xパブリッシュウェア係まで。

ハミングバードソフト

PSK
うちの武市がX68Kを買った。なにやらあやしげな絵を画面に出しマウスでいぢくっていた。氏いわくフルカラーのHソフトをつくっているそうだが、あれではあぶなくて出荷できないではないか。PSKから逮捕者を出したくない。くわばらくわばら……。

ビクター音楽産業


ビー・ピー・エス
『テトリス』MSX2用ROM版が、新発売されました。
ただし限定発売なので、品切れになってしまったらゴメンナサイ！とにかく『テトリス』はこれからもいろいろなもの（パソコンに限らず）に移植されていきますよ。よろしくお願いします！

ブラザー工業タケル事務局
ごっ、ごめんなさい。『野球道』MSX版の発売が遅れちゃいました。これもよりよいソフトにしよーという誠意の現れなのダ（ウソつけ！）。おわびにタケル事務局のテレホンサービスのおねーさんの年をこっそり教えちゃいます。カワイぶってるけどナント24歳！

ブレイン・グレイ
（…いったい誰がやったんだっ!?）

ボーステック
『銀河英雄伝説・パワーアップ&シナリオ集』は、なんとキャンペーンモードでも遊べるのだ。提督がレベルアップし、惑星の設定も変わるぞ。それとは別に、ホームアプリの『ハイパー家計簿』、『ハイパー住所録』がPC98のMS-DOS版で発売になります。

ポニーキャニオン
9月21日に『ウルティマⅡ』を発売します。RPG史上初めて時空を超えた作品です！
10月には『AD&D®』がついに登場！　第1弾は『ヒーロー・オブ・ランス』。原作は「ドラゴンランス戦記（富士見文庫）」の第1巻「廃都の黒竜」です。

マイクロキャビン
ただいまキャビンタイムズ5号の編集中です。キャビンタイムズってなにかって？　マイクロキャビンの情報誌ですよ。そんなこと知らないって？　そうなんです。このキャビンタイムズ、運のいい人しかもらえないんですよ。だから送られてきたら絶対読んでね！

マイクロネット
グ――ッド・モ――ニ――ング　パプコバ！　！！！！！！！！！
皆さん、すごっく元気に過ごしていますか？　海には行きましたか？『麻雀狂時代SPECIAL partⅡ・冒険篇』では、遊びましたか？　遊んでいない人は、ソフト屋さんにGOしてね。

リバーヒルソフト
夏休みは楽しかった？『BURAI』キャンペーンに来てくれたみんなありがとう。これなかった君たちは、店頭デモを楽しみに待っててね。ところで先着50名の方に『BURAI』下敷きをプレゼント。メッセージや似顔絵などを書いて送ってね。力作には飯島氏のサインが…。

コンプ情報班より報告 !!

発表！

光栄新WWⅡシリーズ第1弾

WWⅡGame

提督の決断

あの光栄が、いままでの歴史シリーズとは別の新境地に取り組んでいる。第2次世界大戦をテーマにしたWWⅡシリーズだ。そのトップをきる『提督の決断』が完成間近と聞いて、いったいなにが飛び出すのか、さっそくインタビューに乗りこんだのだ。

シンガポール〜西海岸までの広大なマップ

合わせて約270隻が実名で登場します

あたりまえの質問から入りますが、『提督の決断』は簡単にいうとどんなタイプのゲームなんですか。

「太平洋戦争を全域にわたって再現した戦略タイプのＳＬＧです。なかでも海戦が中心になってます」

かなり本格的なＳＬＧということですが、マップとかユニットとか、ゲームのアウトラインを教えてください。

「マップは、一番大きい全体マップだと西がだいたいシンガポールぐらい。東はアメリカの西海岸が入っていますね。ユニットは、原則として１ユニットが１艦を表してます。日本と米国がほとんどですが、イギリスとかも合わせて約270隻ぐらいかな。実名で登場します。航空機は実名じゃないんですが、戦闘機、爆撃機、偵察機など種類別にユニットになってます」

▲静かな会議室で淡々と進んでいくインタビュー

全域というからにはキャンペーンで遊ぶのがメインでしょうが、シナリオも用意されているんでしょう。

「ええ、９本用意されてます。もちろん有名な、珊瑚海とかミッドウェイ海戦とかをテーマにしたものが。それにシナリオが終わっても、そこから続けてキャンペーンを始めることだってできるんですよ」

へーっ、それはめずらしい。そうだ聞き忘れてましたが、ゲームは何年からスタートするんですか。

「日米交渉が決裂して、真珠湾攻撃準備に動く昭和16年11月から始まり、20年までが主なプレイ期間です。洋上の１ターンは実際の４時間を表してます」

陸軍とうまく協力しないと勝てないんです

システムを具体的に見ていきたいんですが、プレイヤーはどんなふうにゲームを進めていくんですか？

「分かりやすくいうと、プレイヤーが自分の番になったらコマンドを出し、つぎにコンピュータが動いてと、交互に命令を出し合うことで進んでいきます。そして、その間に戦闘やイベントが起きたりするわけです」

いままでの『信長の野望（全国版）』とかに似ていますね。

「そーですね、大きく見れば似ているかもしれません。コマンドとかはだいぶちがうんだけど……」

コマンドはいくつあるんですか？また、その内容は？

「全部で15くらいあります。大きく分けて説明すると、戦艦や空母を改造したり製造したりする〈生産〉、艦隊を自由に組んで動かす〈移動〉、敵の動きを探る〈索敵〉、見つけた敵を攻撃する〈攻撃〉、になりますね。あ、そうだ〈会議〉というのもあったな」

〈会議〉というのはなんですか？

「このゲームは海軍司令長官の視点で進めていくんですよ。だから例えばどこどこを占領しようというときに、陸軍と会議を開いて目標地点を協議しなくちゃならないんです。そうじゃないと進軍してくれない。ほかにも航空機の生産、技術開発をしよう、というのも会議で合意をもらう必要があってそれで初めて具体化するんです。いってみれば陸軍との外交かな、交渉といい換えてもいい」

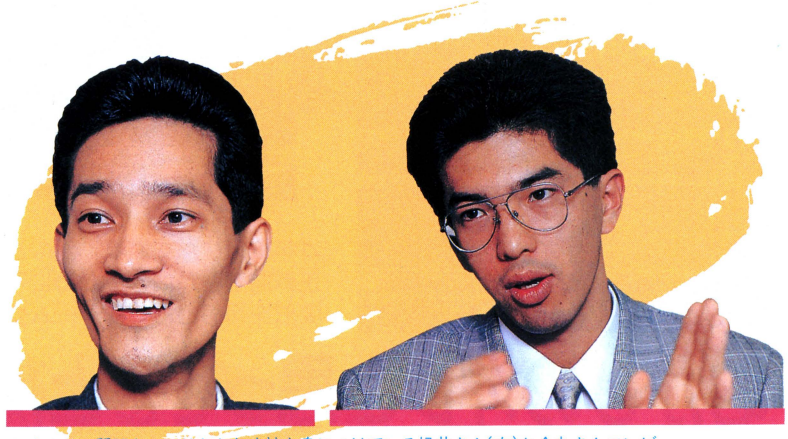
すごい！　陸軍はかってに動いちゃうんだ。いかにうまく協力関係をつくるかも興味深いですね。

「そのとおり。ちぐはぐな作戦をやると島の占領とかができなくなってしまう。でも、会社と同じでこれがけっこう大変だったりしてねぇ（笑）」

●光栄☎044-61-6861●PC9801 シリーズ／14,800円〔税別〕9月下旬発売予定

"人間くささ"のあるゲームにしたかった

SOFT EXPRESS



▲するどい質問もスルリとかわす技を身につけている松井さん(左)と金丸さんコンビ

海戦はヘクス・マップで1艦ずつ動かします

初めに海戦が中心とおっしゃってましたが、戦闘がどうやって起こるか聞かせてください。

「ちょっとマップの話にもどしたいんですが、艦隊を組んで動きだしますよね、これは初めの全域マップじゃなくて、その下のもっと範囲がせまい中マップで指定して動かすんです。索敵もこれでやります。そうやって見つけて接近したら戦闘になって、こんどはさらに、細かいヘクス・マップが出てきてこの上で1ユニットずつ動かして処理するんです」

だんだん小さくなっていくズームアップ方式ですね。

「ええ、そうですね。このヘクス・マップで砲撃戦なら1艦ずつ動かして敵に接近して撃ち合うし、空母戦なら航空機隊が動いて雷爆撃するわけです」

やっぱり索敵をしないと敵の動きはわからないんですか。

「実戦と同じで、索敵はホントに重要です。つねにやっておかないと、いきなり攻撃されたりしますから」

ところで、陸上戦や海上から飛行場への砲撃などもあるんでしょう？

「陸上戦は実際には目標となる基地での戦闘ということになりますが、ちゃんと入っています。海上から島の飛行場への砲撃ももちろんできるし、昼と夜じゃ射程距離をちがえてあったりするんですよね」

▲手元の秘資料には細かい内容がびっしり？

夜戦もできるんだ。突然、日本軍が強くなったりして。

「う〜ん、そうだったかな。でも、夜戦になると視界も落ちるし、突然近くに敵が現れたりして、なかなかリアルにできてると思います」

日米の将軍が40人ぐらい入ってます

う〜ん、なんか聞いていくと、ビッグゲームのような感じだなあ。データもいろいろあったりして。

「ゲームの要素は多いですね。でもあまりデータを多くすると分かりにくくなるから極力おさえたつもりです」

どんなデータがあるんですか？

「国データとしては艦隊数、総燃料など、艦隊には、指揮官、燃料充足度、訓練度、疲労度などですね」

え、艦隊の指揮官というと、キャラクターが出てくるんですか？

「はい、やっと聞いてくれてホッとしました（笑）。日米の将軍が40人ぐらい入っているんです。艦隊を編成するときは、だれに指揮を任せるか選んで送りだすわけです」

航空戦に強いタイプ、砲撃戦に強いタイプと性格付けされたりして。

「そこまでやらないと、おもしろくないでしょう。もちろんちゃんと決めてありますよ」

そのへん光栄ゲームらしいとこですね。最後に『提督の決断』は、どこがほかのゲームとちがうのか、どこに注目してほしいのか、お願いします。

「どうしてもこのタイプだと、兵器そのもの、つまり性能とかに目がいってしまいがちなんですが、私たちはそうじゃなくてもっと"人間くささ"があるゲームにしたかったんです。だから陸軍との会議や、住民感情といったものを入れたりして当時の海軍や日本軍のジレンマを表したりしてるんです。歴史シリーズは、主人公や将軍といったキャラクターが中心のゲームだったんですが、『提督の決断』は陸軍との協調という政治面、どこから攻略するかなどの戦略面、海戦でのユニットを動かす戦術面といった複数の要素がからみあって進みます。海戦に勝つだけじゃなくて、プレイヤーはバランスを考えて、広い視野でゲームをしなくちゃいけない。そこがいままでのうちのゲームとひと味ちがうし、大いに楽しんでもらいたいところです」

WWIIシリーズは今後も続けていくんですか？

「そのつもりです。すでにあがっている企画もいくつかあるんですけど、まだ具体的には発表できません。WWIIシリーズはまったくの新シリーズですが、遊びなから歴史イメージが広がっていくところや、さっきもいった独自の視点、切り口はいままでと共通していると思います。期待してください」

どうもありがとうございました。

FIRE HAWK
THEXDER THE SECOND CONTACT

4年間の沈黙を破り、謎のままだったアステロイド・ネディアムの正体を明らかにするためにテグザーの続編が登場した。なめらかな変形を初めとして、ゲーム全体から成長の跡がプンプン臭うぞ！

むかしのオレと思ってると痛い目にあうぜ

ファイアーホーク

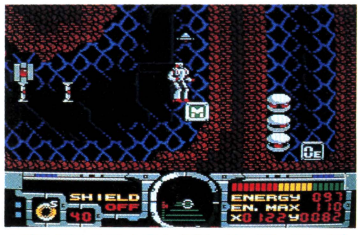
PC8801SRシリーズ 5D
MSX2 3.5D
7800円(税別)

ゲームアーツ ☎03-984-1136

『テグザー』と聞いて懐かしいと思ったひと手を上げて。はい、いま上げたひとは、すでにクビまでどっぷりゲームにハマってるマニアですね。重症です。なにしろパソコン暦で4年といえば、ふつうの10年ぐらいにあたるんだから。ま、そんなレトロ組はほっといて、「えっ、なにそれ」っていう初々しい新人くんのために、SFシューティングゲーム『ファイアーホーク』を紹介しよう。

ファイアーホークとは今度乗る新兵器。テグザーの技術を継ぎ、やっぱり変形するとこは同じだけど、新システムとしてオプションキャリアが加わっている。このなかには複数のアイテムがつねに入っていて、必要なときにいつでも取りだせるようにしてあるのだ。そのため敵に囲まれたりしても、すぐに火力をアップして応戦できる。テクノロジーの進歩ってやつね。

太陽系に現れたあの小惑星・ネディアムの地表から始まるストーリー構成は、全部で9面＋演習モード1面。それもあるところでは変形しないと通れなくなっていたり、ちがうところでは横スクロールから縦につながったりと迷路のような構造だ。さらに各面最後にはボスキャラも待ち構えている。キャラパターンは前作の3倍は使っているそうで、たしかにスムーズでアクティブなプレイが楽しめる。



▲落ちているアイテムを取ってパワーアップ。基本を忘れずにプレイすればだれでも勝てる

ホーミングするミサイルや強力なアイテムもあるから、それほど難しいゲームじゃない。でも、対応してる2ボタン式ジョイスティックパッドがあればさらにカンペキに攻略できるぞ。

ワンポイントチェック

まさにシューティングの原点のようなゲーム。マニアを意識してへんに難しくしないとこが好き。

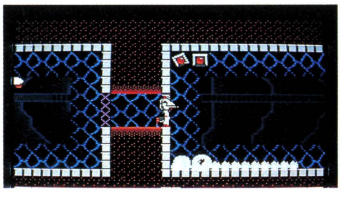
落ちているアイテムはワラでも拾え！

エリアのなかには、強力な武器や燃料タンクがいろいろ配置されている。しかし、オプションキャリアに積める兵器は3つまでなのだ。もし、そういう新アイテムを発見したら、いらないオプションをその場で使いきって、すぐに拾っておこう。

ミサイル

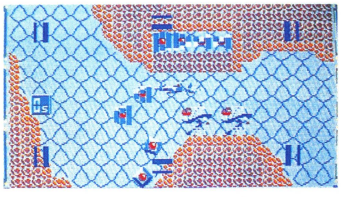
▲初めから装備してるのはオートホーミング。ほかに直進タイプや巨大ミサイルがアイテムとして用意されている

ナパーム弾



▲地上をうごめく敵キャラには効果てきめんのボンバーアイテム。コーナーに敵を引きつけて発射するのがコツだ

フラッシャー



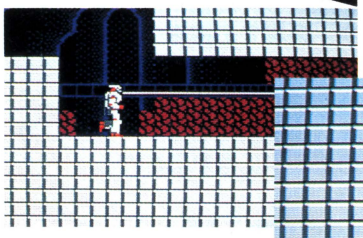
▲画面上の敵を一瞬にして全滅させることができる最終兵器がこれだ。敵に囲まれて動けなくなってしまったときなどに使おう

ネディアム内部へ潜入

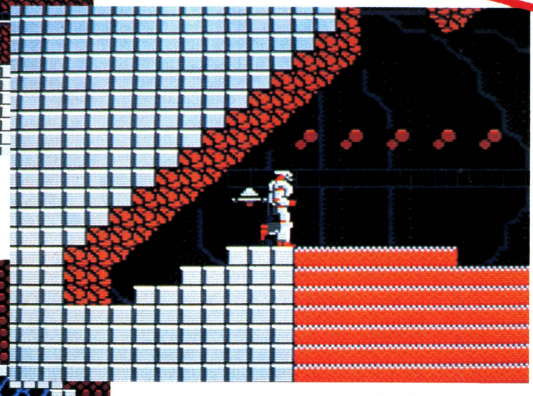
SOFT EXPRESS

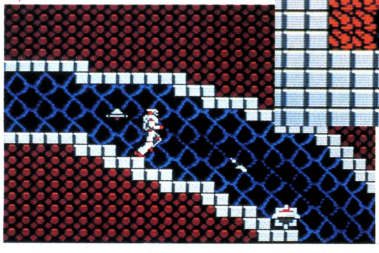
MSX2版

ファイアーホークに乗り込んだプレイヤーは迷路のようなネディアム内部を探索し、基地からの指令によって各部の破壊工作をおこなっていく。写真はすべて開発中のものやデモ用に使ったバージョンからピックアップした。MSX2も88も面構成は同じ

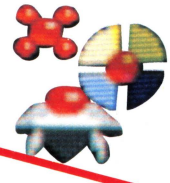


▲レーザーやミサイルで破壊しないと通れないところもあるから気をつけて進もう

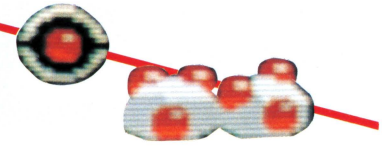


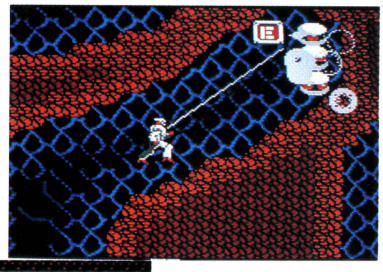


▲狭く曲りくねった通路などではホーミングミサイルが有効



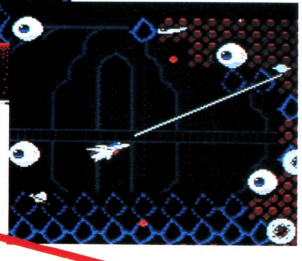
▲5面の最終エリア。下に見えるのがエンジンの噴射口。炎のグラフィックは完成版ではもっと美しい





▲アイテムのそばで待ち伏せする敵にレーザーを連射して攻撃

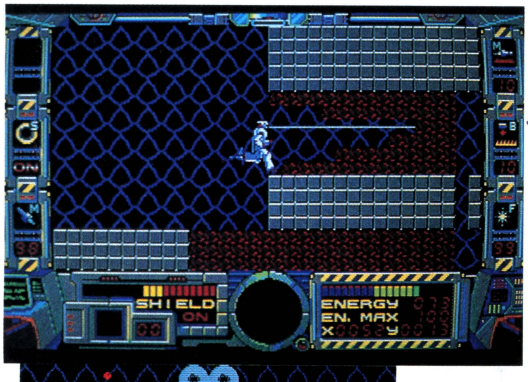
▼ヒェ～気持ちワルー。目玉みたいのがうじゃうじゃ

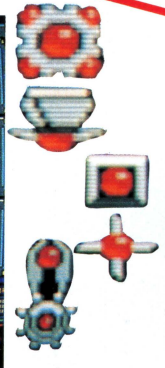


▲上から襲いかかるザコキャラ。え～いこんなときに強力なアイテムがあれば

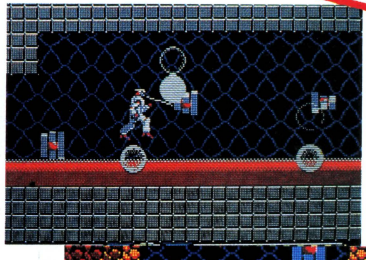
PC88版

▼88版は画面の両端に持っているアイテムが表示される





▼ナパームの炎で敵は火ダルマとなった



◀下の赤いラインは、触るとダメージを受ける〝死のジュータン〟。連続ホバーで突破だ

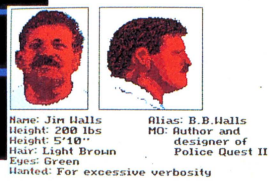
▲超強力兵器「フラッシャー」を使ってすべての敵を破壊した直後の画面

▲スクロールは縦も横もとてもスムーズだ

※画面はすべて、開発中のものです。

AVGの老舗シエラオンラインがついに本格的に日本進出！　これで、日本でも3DアニメーションAVGが楽しめるようになったのだ。コマンド選択ではやれることが全部わかってしまうからつまらないと、あえてコマンド入力方式でキミの想像力に挑戦してきたぞ。

　第１弾として登場するのは刑事物。原作者はなんと本物の元警察官なのだ。だから、刑務所訪問の手続きや、現場での捜査のやりかたなどは、じつにリアリティにあふれている。この１本を最後まで解いたら、キミはもうアメリカの警察通になれるのだ！



RPG気分で、アメリカン・コップス!!

SOFT EXPRESS

ポリスクエストII

PC 9801シリーズ {5D / 3.5D} 8800円(税別)

シエラオンラインジャパン　☎03-5261-0970

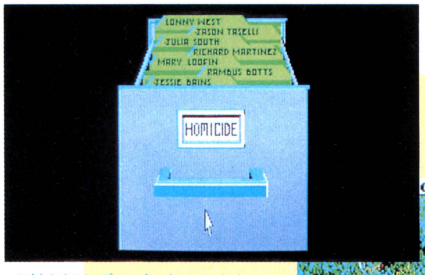
テンキーで自在に３Ｄ画面を歩き回るマイキャラ。目撃者を連れてやって来る警察官。海のなかを泳いでいく魚。すべてがアニメーションしているんだ。時の流れもリアルタイムで、まるで映画のなかに入り込んだような気分。主人公を動かす操作感はむしろＲＰＧに近いかもしれない。

　さらに、ロールプレイを文字どおり役割を演じることと考えれば、この『ポリスクエストII』も一種のＲＰＧ。キミは殺人課の刑事ソニー・ボンドになりきらなくてはいけない。

　ゲームスタートは朝の出勤から。署の駐車場に止めたマイカーのなかから、すでにやるべきことがある。忘れ物をしたら、署に入ることもできないぞ。署内でも刑事としての支度がいろいろ。射撃練習も刑事の仕事のひとつだ。捜査にでかけるときは２人１組、相棒がつく。プレイしてると、ＴＶドラマ「スタスキー＆ハッチ」の主人公になった気分だ。ときには犯人との撃ち合いもある。さて、仕事を終えたら、プライベ

署内でもやるべきことは、いっぱい！

なにごとも準備が大切。上司や同僚からの情報収集はもちろんのこと、銃など持ち物の支度もお忘れなく。

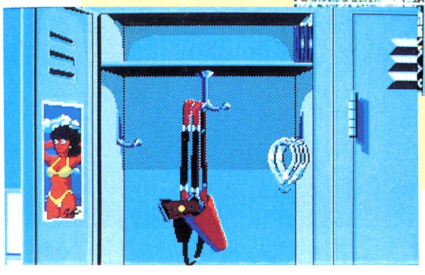


▲敵を知らずんば、なんとやら。追いつめるべき犯人について、きちんと下調べしてから出かけよう

▲射撃の腕がキミを護る。射撃場で練習してみて、銃を調節しておこう。弾の補充もしとかなきゃ

▲これがわが主人公が勤めるリットン市警察署。見えている入口は刑事専用でカギがかかっている

▼アメリカでは、なんと銃は署内の個人ロッカーのなかにあるのだ。パスワードなしでは開かないぞ



▼いまの時代、刑事もコンピュータを駆使する必要があるのだ。さて、なにについて調べようか？

3D画面のなかを自由自在！

▲まるで8頭身キャラでのRPGみたい。2D画面16枚分のデータが用意され、デスクやロッカーなどの奥行きの計算もきちんとされている。キャラスピードも16段階

仕事の後にはデート！

ートタイム。刑事も人の子、恋もする。ざっとこんな感じで、ドラマチックに刑事を体験できるゲームなんだ。

コマンド入力式に抵抗を感じる人もいるかもしれないが、本当は選択式より、ゲームの奥が深くておもしろい。なんたって、やれることの幅が広い。1本道で、作者の思うがままに動かされている感じがしない。慣れてない人には、参考用のコマンドリストも用意されている。悩んだら、まわりを見て、目につくものをかたっぱしから調べていけば、大丈夫。セーブはどこででも、いくつでもできるから、こまめにセーブしよう。リアルタイムだから、横断歩道でボヤボヤしてたら、交通事故にあうこともあるよ。

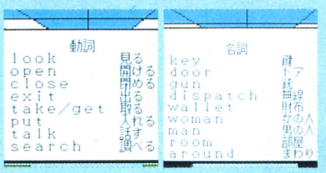
はっきりいって、かなり難しいゲーム。だけど、それだけに解けたときの喜びは大きい。一度はまったら、やめられなくなるのだ。

ワンポイントチェック

雰囲気を盛りあげるBGMも必聴。98用の音源のほとんど全部に対応しているぞ。もちろんMIDIにも。

英語の勉強にもなる？ バイリンガル・バージョン

▲メッセージは2カ国語で表示。刑事やチンピラが使うスラングなどもいっぱいで、現代アメリカ語の勉強にぴったり！



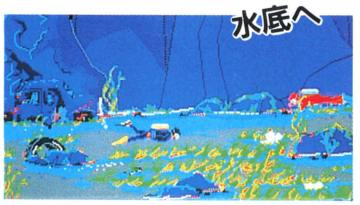
▲コマンド入力も日本語、英語の両方が使える。コマンドの一部が載った参考用リストも用意されているから便利だね

それでは、いよいよ出動！

さて、署内での準備が終わったら、捜査にでかけることにしよう。聞き込みをしている間にも、無線でつぎつぎ、事件の通報が入って来る。連絡を受けたら、現場へ急行。目撃者の話を聞いたり、証拠品集めはきちんとやらないと後悔することになるぞ。

▲すわ、事件発生！　すばやく現場へ駆けつけろ。車内での会話や無線連絡も大事な情報源

▲脱走した犯人について最新情報を調べるのなら、拘置所で同室にいた人間に聞くのが一番



▲凶器を探すためには、潜水もしなきゃいけないのだ。酸素の残量に気をつけないと窒息！

▲犯人を追って、飛行機に乗ることも。でも、その前に聞込みや証拠品探しも忘れないでくれ

▲まだ、犯人があたりに潜んでいることもあるぞ。十分に注意しながら、調べるようにしよう

現場はすみずみまでチェックせよ！

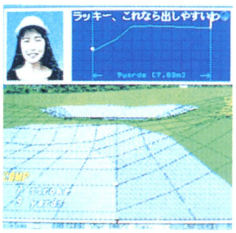
殺人現場こそ、刑事の活躍の場。死体はもちろん、周囲も詳しく調べるのだ。指紋や血痕を採取するときには刑事の七つ道具が活躍するのだ。

◀指紋採取用パウダーなどが入った大事なキット

▲トランクに死体！　被害者はだれだ？　犯人はなにか証拠を残していないだろうか？

NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™



アメリカ・ジョージア州にある、あのマスターズの舞台、“オーガスタ”を、なんと起伏まで忠実に再現したという3Dゴルフゲームが登場した！　これはゴルファンにはたまらないよね。競技方法はストロークプレイ、マッチプレイ、トーナメントと3とおり。また同時に4人までプレイできるぞ。いままでコースに出られなかったキミも、これで一気に不満解消だ。バシッとショットを決めてくれ！

起伏のある名門コースでバーディを取れ！

遥かなるオーガスタ

PC9801シリーズ〔5D / 3.5D〕12800円〔税別〕

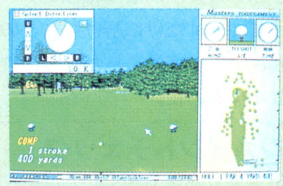
T&Eソフト ☎052-773-7770

このゲームでは“オーガスタ”のコースをそのまま再現ということで、木や池など障害物の位置はもちろん、バンカーの砂の固さや、グリーンの微妙な起伏までシミュレートされている。おまけに、ボールが障害物に当たったときの接触や、地面の摩擦係数から傾斜まで、かなり綿密に計算がなされていて、ボールのバウンドやゴロの感触がまるで本物そっくり。ゲームとはいえ、とにかくプレイしていて気持ちがいいのだ。

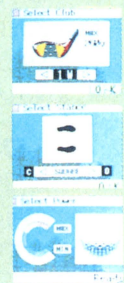
また、プレイヤーは実際に立った状態と同じ視野でプレイでき、方向を変えれば視野も回転（360度）するので、ショット方向の決定もほんものみたいに簡単。打った後は、ボールの動きを追うようにアングルが切り替わるので、まるでテレビ中継を見ているみたい。さらに、球の軌跡を残したり、上空からコースの全景を眺めることもできるよ。

コースに出たときの爽快感を味わいたいキミ、トライしてみては?!

操作は簡単でも、ゴルフは難しい

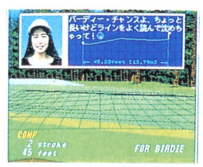


▲視野は、360度回転可能なのでショットの方向決めが簡単。風向きを考えて、方向を決めよう

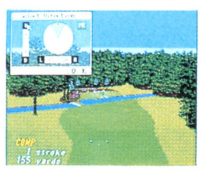


◀スタンス、クラブの選択、ボールの打力・打点が決め手となるのだ

◀キャディーさんは美人ぞろい。初めに4人のなかから選択



◀キャディーアドバイスによる、ラインの表示で傾斜がわかるから眺めるのもいい



◀視点の高さも自由に変えられる。上空

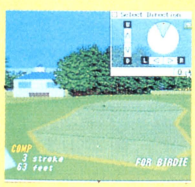
ワンポイントチェック

このオーガスタのほかにも、続々有名なコースが追加されていくとのこと。楽しみに待っていよう。

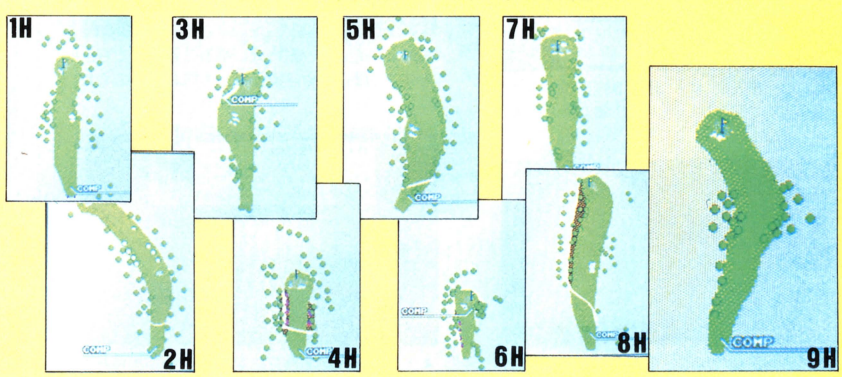
オーガスタコースを忠実に再現

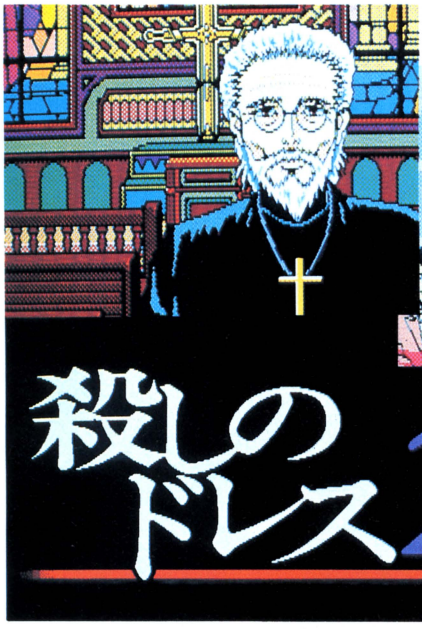
とりあえず9ホールまで、紹介しよう。“オーガスタ”に詳しいキミならわかると思うけど、地形に障害物、木1本1本の位置までまったく同じだ。

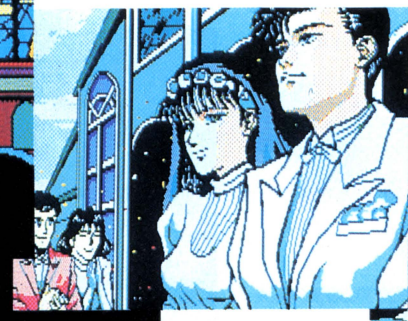
◀アゼリアの花や、ハナミズキまで、実際と同じ位置に咲いている

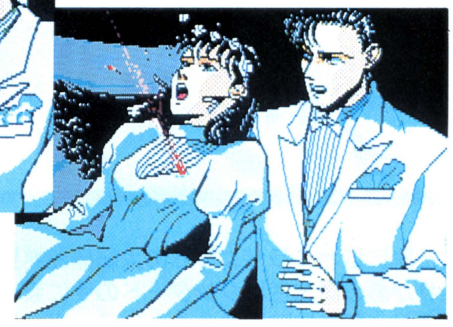


▶半分まわったら、クラブハウスで休憩だ。セーブもできるよ









フェアリーテールのアドベンチャーゲーム『殺しのドレス2』が登場だ。『リップスティックアドベンチャー』で実力を見せつけたフェアリーテールのマジメでHなミステリーアドベンチャーだぞ！

人は殺され、謎は深まる……真犯人は誰だ？

殺しのドレス2

PC9801シリーズ／PC8801SRシリーズ　5D／3.5D　6800円〔税別〕
フェアリーテール　☎03-200-9834

俺は街のしがない探偵、名前は北条五郎。仕事といえば浮気調査がせいぜいだ。そんな俺のところに友人の上原祐之の紹介でひとりの女性がやってきた。依頼人、恵美の願いはなんとこの俺と結婚式を挙げること（残念ながら偽装だ）。俺たちは渋谷教会で挙式した。

事件はそこで起きた。俺の目の前で恵美が狙撃されたのだ。警察で取り調べを受け、事件には首を突っ込むなと注意されたのだが、恵美の親友という渋谷教会のシスター清水の、カラダまで投げだしての願いで、俺は犯人捜しをすることになった。

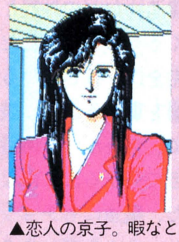
というわけで、恵美を狙撃した犯人を捜すことになった探偵の五郎は、刑事の安田や広岡、情報屋のブラックから情報を聞き出しながら、捜査を進めていく。難航する捜査のすえ、浮かびあがった容疑者。しかし、その容疑者は……。真犯人は誰か？　そしてその目的は……。

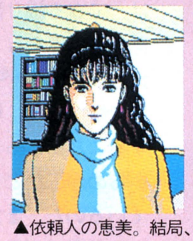
五郎はマジメに捜査を進めてゆく、とはいうものの、根は軟派野郎なので、暇になったら恋人の京子を呼んでHするわ、依頼人のシスターにも手を出すわと、お色気シーンも盛りだくさん。

フェアリーテールならではのアドベンチャーゲームだな。

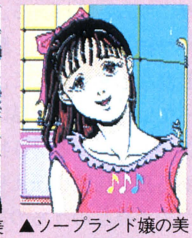
ワンポイントチェック
全体的にグラフィックの質は高い。しかし、後半に入ると若干出来にムラがでてくるような……。

五郎を取り巻く美女・美女・美女♡


▲恋人の京子。暇なときはつい呼んでしまう


▲依頼人の恵美。結局、Hはできない

▲シスター清水。恵美の親友。仕事の依頼者

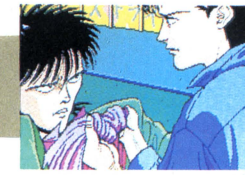

▲ソープランド嬢の美加。容疑者島田の恋人

◀おっと！　いきなりこんなシーンで失礼。ここは福袋のコーナーじゃないぞ！

探偵稼業は情報集めで勝負！

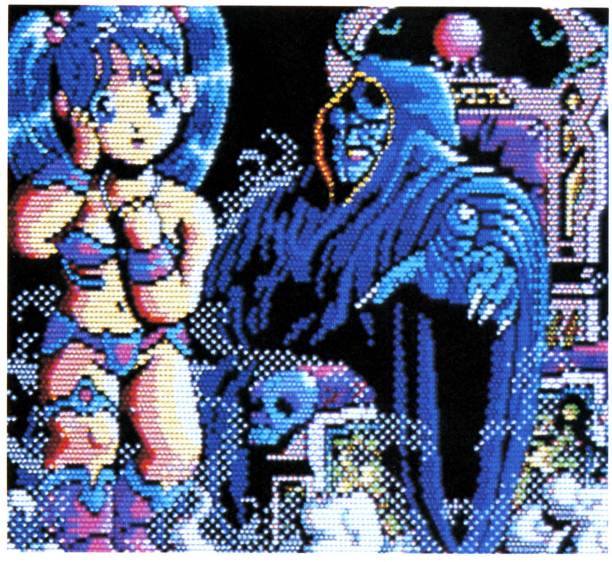
▲“恵美殺し”担当刑事の安田と広岡。五郎に情報をくれる

▲情報屋ブラック。モデルガン店経営、拳銃密売と手広く商売


▲容疑者島田。やっと見つけたのだが……

悪の魔法使いから、ヴェスガロスを救え！

魔晶伝紀
ラ・ヴァルー



伝説に伝わるラザニウムの大結晶が発見され、それが悪の魔法使いグンタードの手に渡ったことにより、無惨に破壊されつつある、ヴェスガロスの国。再び、この国に平和をもたらすためには、グンタードを倒して、大結晶を取り戻すしかない！工画堂ひさびさの、7つのショートシナリオを組み合わせた、RPGの登場だ！

魔晶伝紀
ラ・ヴァルー

PC8801シリーズ　5D　8800円〔税別〕
工画堂スタジオ　TEL 03-353-7724

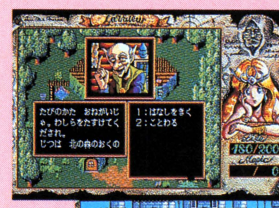
何処にあるとも知れぬ、森と湖に囲まれた妖精たちの国ヴェスガロス。そこでは、ひとびとがラザニウムと呼ばれる、不思議な魔力を持つ結晶を用いて、魔法を使ったり、武器などを生産して、平和な生活を送っていた。この結晶は大きさに応じて強い力を放つという特色を持っていた。ある日、伝説に伝えられていた、ふたつの大結晶のうちのひとつ、ル・シエールが発見された。そして、それが悪の魔法使いグンタードの手に渡ったために、この国は今までにない危機を迎えることになったのであった。というのも、グンタードはル・シエールの力を使って、何匹もの巨大な魔獣をつくり出し、国中にばらまき、この国を支配しようとしたのである。

主人公は、そんなヴェスガロスを偶然に通りかかった青年で、彼の腕と勇気を見込んだ、平和を望むホビットの村長に頼まれて、グンタードを倒すための冒険に出発するのであった……。

というのが、このゲームの背景なのである。プレイする上での最大の特徴は、できる限り建造物などの外観と内側に違和感をなくそうとしたことだ。大きさと広さが完全に一致しているだけではなくて、層を重ねるように表示することによって、自分がいま何階にいるのか、ひと目で分かるようになっているのだ。また、魔法にもチョット、した仕掛けがあり、キミを楽しませてくれるゾ！

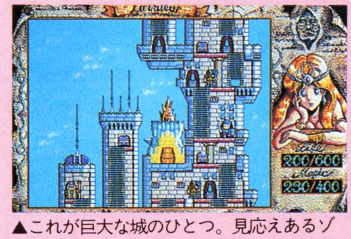
ワンポイントチェック
画面は切り替え式。新しい試み、アイデアがたくさん盛り込まれていることに注目！

山あり、谷あり、お城あり！



◀これが出発地点のホビットの村

▶敵が出現！ウィンドウ式の戦闘だ



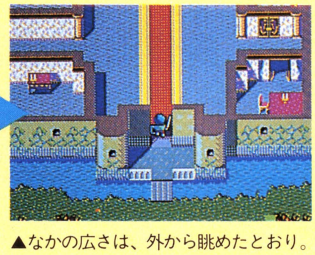
▲これが巨大な城のひとつ。見応えあるゾ

◀洞窟の内部。結構、広そう

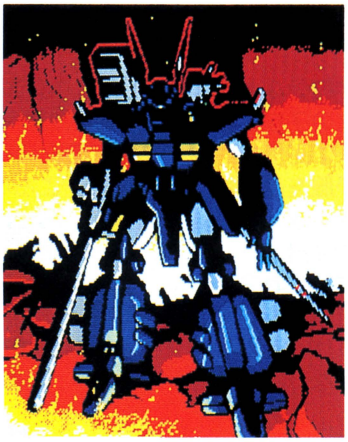
▶当然、店だって何カ所にもあります

決して、見かけにウソはありません!?

▲建物の入口に立ったところ。キャラの高さに比例して階数がわかる



▲なかの広さは、外から眺めたとおり。ウソ偽りは、まったくございません



REBEL MANEUVER

ライナス

SOFT EXPRESS

ACTは得意！　頭を使うのはダメ！　それでSLGにしりごみをしている君にピッタリのSLGが現わた！　それが『ライナス』!!

熱き想いを胸に…いま、『ライナス』が起動する!!

SOFT EXPRESS

ライナス

PC8801SRシリーズ　5D　7800円〔税別〕

ファミリーソフト　☎03-924-5727

第3次大戦後の全世界を、軍事力で強制的に管理、統治し始めた連邦監察局。そのやり方に疑問を感じた監察局軍パイロット、メイ・森川は、局の最新鋭ＴＡＭ（タクティカル・アクティブ・マニューバー……新世代の機動兵器）“ライナス”と共に軍を脱走、解放軍にその身を投じた……。

ゲームの内容はメイの部隊をはじめとするいくつかの解放軍ＴＡＭ部隊をスクウェア型マップ上で移動させ、監察軍の部隊や拠点を攻めるというＳＬＧとしてはオーソドックスなものだ。でも他のＳＬＧと決定的にちがうのはなんといっても戦闘。マップで敵と接触するとアクションゲームに大変身!!　プレイヤーはライナス（メイの部隊以外ではライナスＭＫⅡ）をあやつり、敵を撃破しまくるんだ！　戦略が苦手な人でもアクションに自信があれば十分に戦いぬけるぞ。逆にアクションが苦手なんて人も心配はいらないよ。なれればそんなに難しくはないからね。

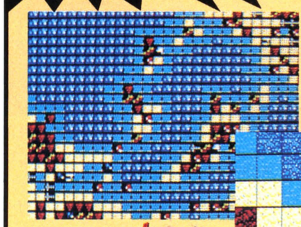
ジョイパッドにも対応、ディスク3枚にユニット、マップつきでお買い得。

ワンポイントチェック

ディスクアクセスのスピードがのろいのは気になるが、なかなか楽しく遊べる1本だ！

作戦発動!!

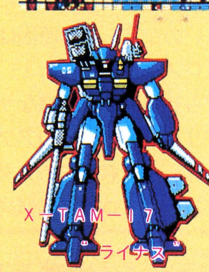
このゲームに入っているシナリオは3本＋キャンペーン5本。ここではキャンペーンを通じて開放軍の戦いぶりを見てみよう！



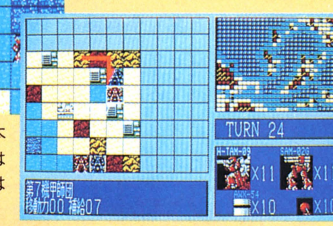
◀キャンペーン3。このシナリオは侵攻ルートである洋上の島をいかにして確保するかが問題だ！

◀ライナスＭＫⅡ…とはいっても試作機に比べて性能悪し

◀シナリオの開始時から近くにこんなに敵がいるなんて！　こっちは全部で4部隊しかいないのに！



▶苦節24ターンで敵本部に！　そこを守るは第7機甲師団！　数は多いけど負けない！

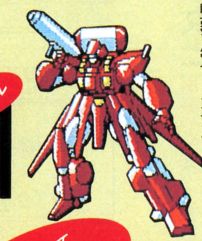


敵基地突入!!

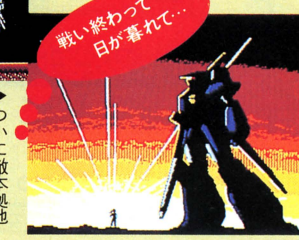
ライナス以外の機体は勝手に動いて戦ってくれる……けど、補給の状態が悪いと、ちゃんと弾を撃ってくれない。悲しい……。

▼“ホーミング・ミサァァイル！”この誘導弾から逃げられると思わないでっ！

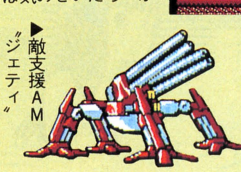
▶“レェェザァァ・カノンッ！”……でも、ただのバルカンのように見えるのは気のせいだろーか



◀重ＴＡＭ〝ブラスト〟監察局軍、次期主力ＴＡＭ

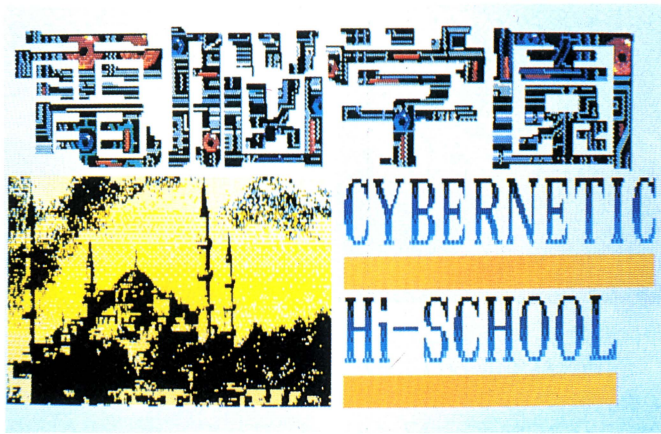


▶ついに敵本拠地を占拠！　夕日のなかにたたずむライナスとメイの勝利のスナップ！



▶敵支援ＡＭ〝ジェティ〟旧式だが火力はすさまじい

今月の1本



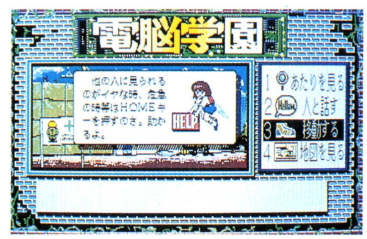
学校のなかを歩き回って、目的の女の子を捜し出し、○×式のクイズに正解すれば、出題者の女の子が服を1枚脱いでくれる。こんなありきたりな設定の、ごくありがちなHゲームでも、あのガイナックス＝ゼネラルプロダクツが、独特のヘンでアブナイ"ノリ"でつくれば、ただのHゲームになるはずがないわけで……。（谷）

トップをねらって、ゼネプロ製ゲーム登場！

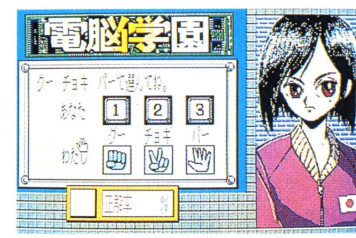
SOFT EXPRESS

電脳学園

PC8801SRシリーズ〕5D〕8800円〔税別〕
PC9801VMシリーズ〕3.5D〕
ゼネラルプロダクツ　☎0422-22-1980



▲ヘルプ画面で出るのは、あのＤＡＩＣＯＮⅢのオープニングアニメの女の子！　なつかしい



▲クイズを出し切っても勝負がつかないときは努力賞(？)として、野球拳で勝負

このゲーム、ひとことで説明してしまえば、何かに成功したら（この場合はクイズ）女の子が脱いでいくという、Ｈソフト伝統の野球拳方式ゲーム。ＡＶＧ的な要素があるといっても、ひととおり歩き回ればいいだけ。ごく単純なＨゲームだ。基本的な要素だけを並べてみれば、とてもおもしろそうには思えないこのゲーム、実際にやってみるとじつにおもしろい。久しぶりに楽しく"遊べた"ゲームだ。なぜ、おもしろいのか？　その原因はズバリ、「ゼネプロノリ」の存在だ！　人をおもしろがらせる演出、旺盛なサービス精神、ギリギリのところのアブなさ、冷静な計算、良い意味でのアマチュア精神など、ゼネプロ独特の傾向、ノリを称してこういわれているんだけど、その"ノリ"はこのゲームのなかでもそこかしこで、しっかり生きている。ニヤッとさせるメッセージ、漫画・アニメ・ＳＦ・映画などを中心にした600問の笑わせてくれるクイズ問題、そしてもちろん質の高いグラフィックなどなど。女の子のヌードもけっして下品にはならず、明るくスケベしている。

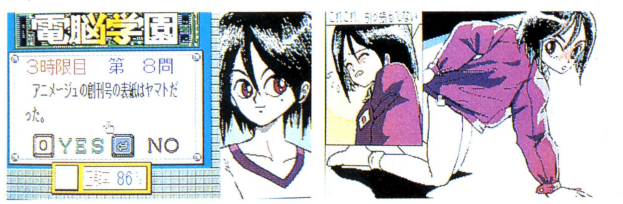
—見した印象だけで、オタク向けと思って見逃してはいけない快作だ。ソフトハウスとしてのゼネプロ＝ガイナックスにも今後は要注意だぞ！

3人の美少女とクイズで勝負！

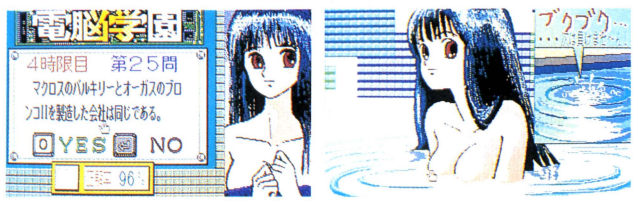
服装や性格、表情もそれぞれ個性的。とくにマウスやジョイスティックを使っているときに出る反応が楽しいぞ！

芹沢ひろこ

万城目ゆり



神宮寺しずか



ゲームクリアでおめでとう画面！

RPGの元祖、パワーアップして再登場！

ウルティマⅡ

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ
X1ターボ
PC88VA、MSX$_2$
5D 3.5D 7800円〔税別〕
ボニーキャニオン ☎03-221-3161

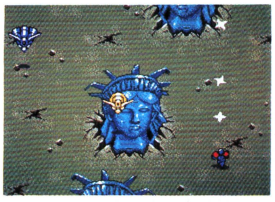
人との会話での情報入手など、いまのＲＰＧで基本となっているシステムを最初に生んだゲームがニューバージョンで再デビュー。

宇宙まで登場する広い空間と、タイムドアを使って時間までを渡り歩く、変化に富んだマップが特色だ。交通手段は、馬、船、飛行機、さらにはロケットまで登場する。

アレスタ外伝も加え、楽しさ満載！

ディスクステーション スペシャル＃4

MSX$_2$ 3.5D 3880円〔税別〕
コンパイル ☎082-263-6006



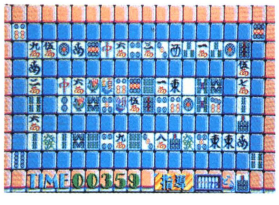
なーんと、あの人気のシューティングゲーム『アレスタ』の外伝「次元転生編」がプレイできるのだ。サイボーグや怪しげな人物たちを相手に思いっきり暴れまわろう。先取り情報や、なつかしの『テグザー』も掲載された、豪華ディスクマガジン。

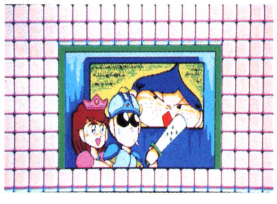
はまる、はまる、ニュータイプパズル

ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション

PC8801SRシリーズ 5D 4800円〔税別〕
ゲームアーツ ☎03-984-1136

絵柄の同じ牌２枚を１組にして裏返していくパズル。基本的にはアーケードの『四川省』と同ルールだが、さらにパズル性を高める要素として、まわりの牌が裏返っていくと表に返る牌が用意されている。詰まったときは、おなじみのキャラたちから指導を受けよう。クリアごとにデモを楽しめるモードも。



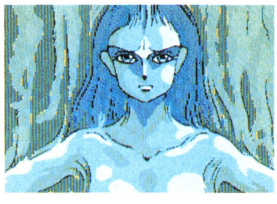


バージョンアップされた98版登場！

水龍士Ⅰ

PC9801シリーズ 5D 3.5D 9800円〔税別〕
しゃんばら ☎0798-51-1365

水を利用した魔術の使い手、水術士が主人公の、ちょっと風変りな味付けの世界設定で注目されたＲＰＧ。もともと評判のよかったグラフィックに一段と磨きがかかって、９８版で登場だ。新たなイベントなども加わっている。ことに、アニメーションによるビシュアルシーンはなかなかの見ものであーる。

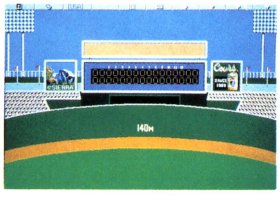


VA版ファミスタ、パワーアップ！

ファミリースタジアム 89年ペナントレース版

PC88VA 5D 6800円〔税別〕
ゲームアーツ ☎03-984-1136

新球団はユニフォームも変わり、新外人なども最新データで勢ぞろい。とくに注目したいのはコンピュータ・モードの強化だ。あらゆる面における思考ルーチンを改良し、ひとりプレイでも野球の駆け引きを楽しめるようになった。さらに、好みのチームがつくれるエディット機能もプラスされて、楽しさ倍増。

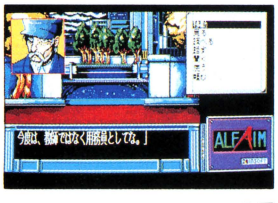


有名進学校の裏に潜む謎とは何か？

アルフェイム

PC9801VMシリーズ
PC8801SRシリーズ
5D 3.5D 9800円〔税別〕
ザイン・ソフト ☎0794-31-7453

進学校として名高いサンルート高校で奇妙な事件が起きた。主人公の良の友人が授業中に突然教室を出て、校舎から飛び降り自殺。やがて、良の恋人、里美も様子がおかしくなった。しばらく前に転校してきた謎の生徒が怪しい。良は彼に迫る……。受験戦争のなかで起きる不思議な事件を追求するＡＶＧだ。



3カ月集中連載

大戦

多摩豊の パソコンゲーム考現学 ❶

パソコンゲーム考現学

CONTENTS

チャプター1

シミュレーションゲームとはなにか？ …… 69
シミュレーションゲームの発生と、その発展

チャプター2

日本におけるウォーゲーム …… 70
日本のウォーゲームの夜明け、『大戦略』前史

チャプター3

シミュレーションではないウォーゲーム …… 70
プレイアビリティとリアリティ

大戦略シリーズの進化論 …… 71
大戦略シリーズの変遷を、個々のゲームの特徴を通じて分かりやすく解説

シミュレーションウォーゲームの世界 …… 72
コンピュータシミュレーションの母胎となったボードシミュレーションの誕生と発展の歴史

コンピュータのウォーゲーム …… 73
ボードゲームから分化したコンピュータシミュレーションゲーム。その古典的名作と『大戦略』のライバルたち。

開講のあいさつ

最近では、コンピュータゲームすべてに目を通すのはたいへん難しくなっています。なにしろ新作を全部買っていたら、あっというまに財布は破産、一家は離散、太陽サンサン、太田胃散。お金がいくらあっても足りません。

当「コンピュータゲーム考現学」は、このような状況下で正しくゲームを評価するために開講されました。“スーパーボールを見るために仕事をする”多摩豊氏を講師にお迎えして、古今東西のゲームに関する知ったかぶり…じゃなかった、ウンチクをおうかがいいたします。

第1回目の題材は、皆さんご存じの『大戦略』シリーズを3カ月にわたってお送りします。

それではセンセイ、どうぞ。

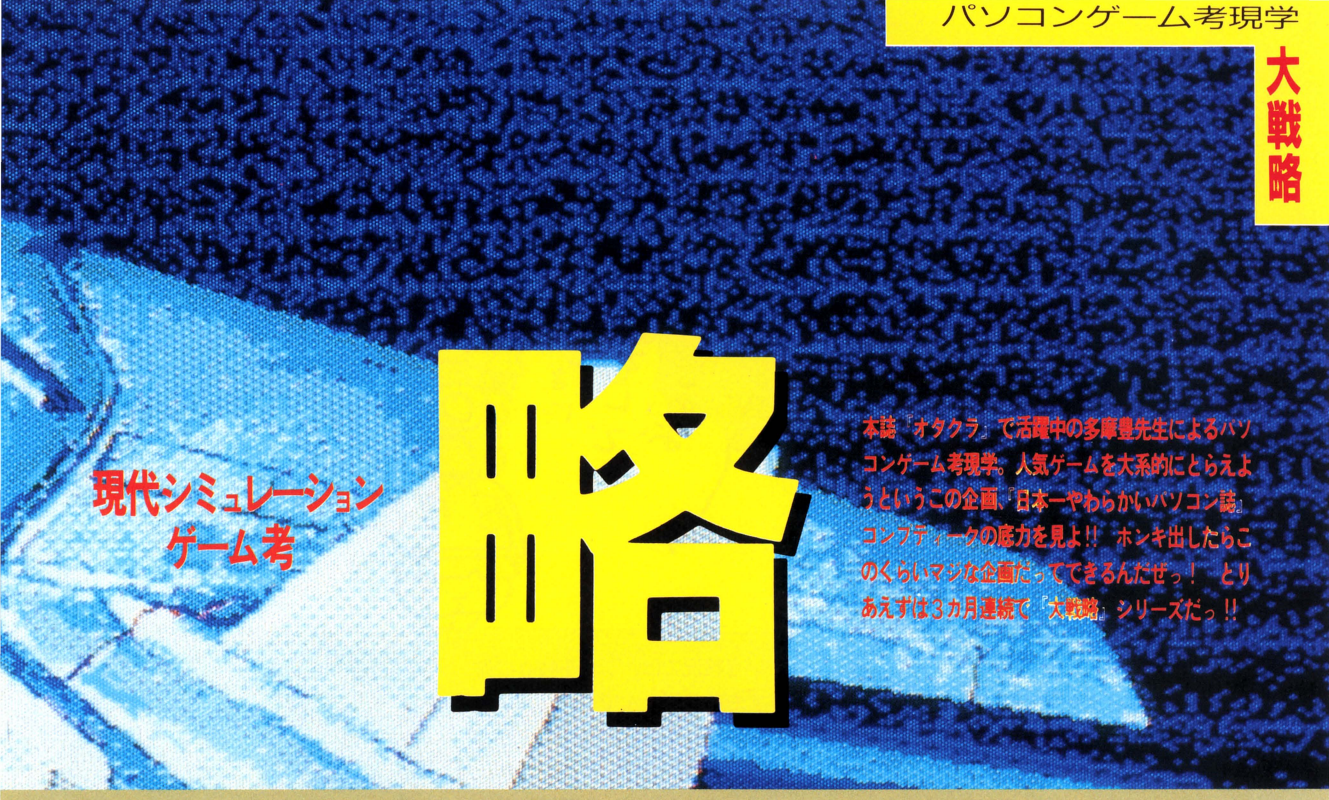
▲スーパーの都市占領シーン。白黒の画面がしぶい魅力だ

▲IIIの特徴のひとつは、艦船ユニットが大幅に充実したことである

多摩豊
ゲーム、コンピュータゲーム評論家・デザイナー・翻訳家。ウォーロック編集長

五戸場 玲治
大戦略のエキスパート。
現在Nifty-Serveにて通信大戦略等の進行役をつとめる

 イラスト／いしかわじゅん



現代シミュレーションゲーム考 大戦略

本誌「オタクラ」で活躍中の多摩豊先生によるパソコンゲーム考現学。人気ゲームを大系的にとらえようというこの企画、『日本一やわらかいパソコン誌』コンプティークの底力を見よ!! ホンキ出したらこのくらいマンな企画にってできるんだぜっ! とりあえずは3カ月連続で「大戦略」シリーズだっ!!

チャプター1

シミュレーションゲームとはなにか?

どうも、多摩豊です……。

今回から3回にわたって、システムソフトの作品『大戦略』シリーズと、それにまつわるいろいろなお話をして行きましょう。

まず今回は、このゲームを語る基礎知識として、日本におけるシミュレーションゲーム、そしてウォーゲームの位置づけについて考えてみます。

シミュレーションゲームは、コンピュータゲームのジャンルの中でも、もっとも古いもののひとつです。

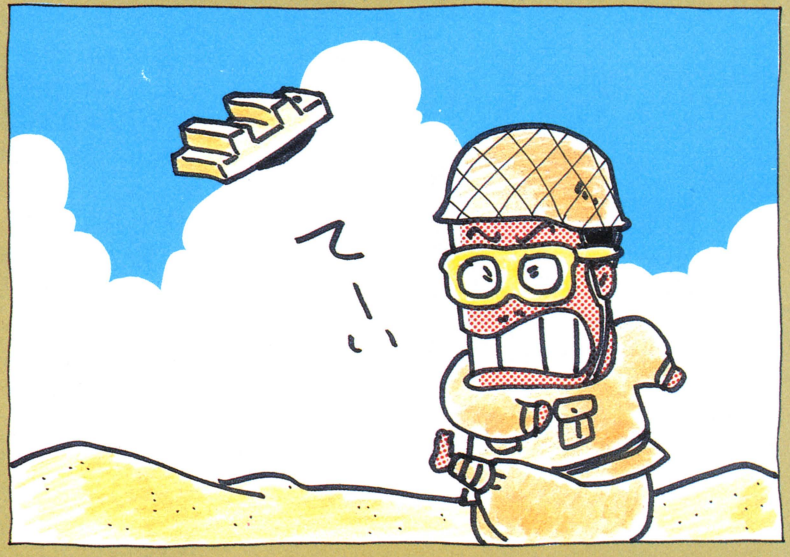
シミュレーションは、もともと戦争の作戦研究のために開発された理論でした。現実のなにかの状況を数値化したモデルを作り、そのモデル上でさまざまな試行錯誤を繰り返し、結果がどうなるかを計算によって求めようというこの考え方は、作戦(Operation)研究から始まったためにOR(Operation Research)などとも呼ばれています。

こういった理由のため、シミュレーションゲームは最初はウォーゲームのことを指していました。しかし、最近ではこのシミュレーションの手法がさまざまなことに用いられ、ビジネスシミュレーションゲームなども登場してきています。つまり、シミュレーションゲーム＝ウォーゲームといえなくなってきたわけです。

ここで、簡単なシミュレーションの例として、天気予報をあげてみましょう。

天気の予測にはさまざまな要素が関連します。シミュレーションではこの要素を数値化し、確率論の手法を用いて現状から未来を予測するわけです。

考慮すべき要素としては、まず予報を行う人が用いるゲタの種類、重さ、脚力の強さ、ゲタを蹴りあげるときの風向き、風の強さ、これにゲタが落ちるときにどの面を上にしているかの確率を……。



チャプター2

日本におけるウォーゲーム

初期に登場したコンピュータゲームの中には、数多くのウォーゲームが含まれていました。これは、アメリカではボード・ウォーゲームがそこそこ人気があったためです。

ところが、日本でコンピュータゲームが作られるようになってから数年間、シミュレーションゲーム、またはウォーゲームと呼ばれるものはほとんど登場しませんでした。これにはいくつかの理由があります。

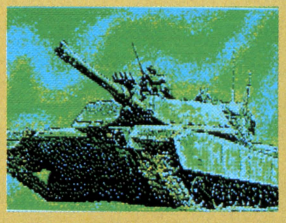
1、日本ではシミュレーション、ウォーゲームを受け入れる環境がなかった。
2、本格的シミュレーションゲームを作れる人材が少なかった。
3、シミュレーションゲームを作るための資料的背景に欠けていた。

この3つは、じつはおなじことの3つの側面なのです。

アメリカでは1960年代から趣味として発展してきたボード・ウォーゲームも、日本に入ってきたのは70年代中ごろ。遊ぶ人間がほんの少しいるかいないかという状況では、これを独自に作れるはずもありませんでした。作らなければ、それを遊ぶ人は増えません。遊ぶ人が増えなければ、それを作れる人も出てきません。作られなければ、……。

こういったわけで、コンピュータゲームどころか、ボードゲームでもシミュレーションゲーム、ウォーゲームはそれほど作られることはなかったのです。

そこに登場したのが『現代大戦略』でした。



◀スーパーでは、戦闘に勝利すると、この画面を見ることができた

▶同じくスーパーより、戦闘結果表示画面を飾るグラフィックス

チャプター3

シミュレーションではないウォーゲーム

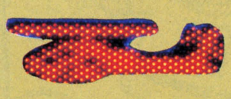
◀IIIの生産指定画面。生産は戦略にかかせない

▶IIIより。色のついているのが視界の範囲。索敵は重要だ

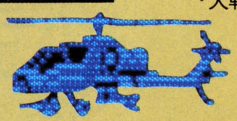
『大戦略』は一般にはシミュレーションゲームといわれていますが、私はこれはシミュレーションではないウォーゲームと考えています。これはけっしてこのゲームを非難しているわけではありません。重要なのは、『大戦略』はボードゲームの伝統やシミュレーション特有の難しさを切り捨て、ウォーゲームのおもしろみだけを表現しているということです。

『大戦略』シリーズに登場するユニット（駒、または部隊）は、現代の有名な兵器です。実際にこういった兵器を扱うシミュレーションができたなら、各国の軍隊がこぞってこれを買いにくることでしょう。もちろん、それはかなり高度で複雑なものになります。そうなった場合、これは即座にだれでも遊べるものというわけにはいきません。

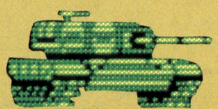
ところが『大戦略』は、プレイヤーに最新兵器を駆使している感覚を与えながら、ゲーム自体は非常にプレイし



▲メニュー画面のアパッチ。これはIIのものだ。



▲スーパーより、戦闘画面のアパッチ。



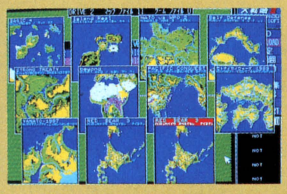
▲スーパーの戦闘画面のレオパルド2

▲ユニット一覧時のレオパルド2。IIIより

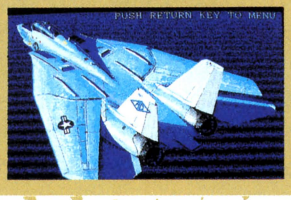
▲同じくE-2Cホークアイ。哨戒機はIIIでは重要である

やすいという、独特の「ウォーゲーム」となっているのです。

こういった特徴を持った『大戦略』シリーズは、あまたあるコンピュータゲームの中でも最大限の評価を得ています。それは、このゲームが1985年以



◀IIIのマップファイルより。充実のマップが盛りだくさん



▶IIのグラフィックもすてたもんじゃない。F14トムキャット。

来現在まで、最新のゲームであり続けていることにも現れています。そしてこの独特の地位は、まさにこのゲームがシミュレーションゲーム、ウォーゲームのファン層がそれほど多くない日本にあった、特異なゲームであることの証明でもあるわけです。

さて、次回はこの『大戦略』シリーズ全体の特異性について考えてみましょう。

講師　五戸場玲治

【大戦略シリーズの進化論】

『大戦略』シリーズには、現在に至るまで数多くのシリーズ作品が発表されているが、まずこれらの概要を簡単に説明しよう。

最初に世に現れた『大戦略』。

グラフィックが美しく、種類豊富なユニットはそれぞれが個性を持ち、さらに、これが有名兵器であることからゲーム自体に身近な印象を抱かせるなど、トータルバランスのとれた扱いやすく面白いゲームであった。このゲームをプレイしたいがために、パソコンの購入に踏み切ったというファンも大勢いると聞く。

『現代大戦略』の機能に加え、思考ルーチンの脆弱さ、生産できる兵器のタイプが4カ国すべて同じであるという問題点、艦船ユニットおよび砲兵科車両の不在、移動経路決定の煩雑さなど、さまざまな問題点の改良を施したもの。後に専用のエディターセットが発表され、ユニットデータの作成・編集も可能となった。また、ユニットデータを数種類含んだデータセットも発売され、近未来風のユニットや、“大戦略”など、ユニークなユニットによるプレイ環境も提供し、これにより『大戦略』の新しい境地を切り開いた。

8ビットコンピュータ用に移植された『大戦略』は、2カ国戦までしか行えず、コンピュータの思考速度も遅く、さらにグラフィックも貧弱であったため、あまり満足できる出来栄えとはいえなかった。そこで、4カ国戦が可能で、思考速度も速く、グラフィックも美しい『スーパー大戦略』シリーズが登場することになった。

少し複雑さを増した『大戦略II』とは逆に、シンプルでプレイアビリティーの高さを追求した『スーパー大戦略』を評価する声も多い。

また、PC-9800シリーズに逆移植された『スーパー大戦略98』は、シリーズ最高の思考速度と最強の思考ルーチンを誇っている。

『スーパー大戦略98』は基本的には、『現代大戦略』と同じシステムであるが、『大戦略II』の長所（移動システムや戦闘判定など）は受けついでいるため、トータルバランスは非常に高い。

『大戦略II』、『スーパー大戦略』と、ほぼゲームとしては完成されたと思われていた『大戦略』シリーズに、新たなシステムを採用した後継ゲームが現れた。

『大戦略III』である。

『大戦略III』では、“リアルタイム・オペレーション”、“ブラインド・モード”、“マルチ・スタック”などのシステムが採用され、よりリアルで、より高度な戦闘を楽しみたいユーザーの要望に応えている。

講師　多摩　豊

【シミュレーション・ウォーゲームの世界】

▲アバロン・ヒルの古典的名作『タクティクスII』。マップはヘクスではなく四角で構成

シミュレーション・ウォーゲームは1960年代にアメリカで開発された新しい“ホビー”でした。チャールズ・ロバーツによって考案されたこのゲームは、ボードに表された地図の上にコマを並べ、その上で模擬戦闘を行うというもので、基本となった軍人教育用のシミュレーションは1800年代にプロシアの参謀本部で開発されたものでした。

最初に（いわゆる商業ベースで）世に出たゲームは『Tactics』で、これは仮想の2国の戦闘を描いたゲームでした。この『Tactics』がそこそこの売り上げとなったため、ロバーツはゲームを作る会社を始めます。これがシミュレーション・ウォーゲームの老舗、アバロン・ヒル社です。アバロン・ヒルは年に数点というペースでゲームの開発を行い、現在アバロン・ヒルクラシックスと呼ばれる作戦級ゲームのライン・ナップを形成しました。

これに次いで世に出た会社がSPI（Simulations Publications, Inc.）社で、この2社がシミュレーション・ウォーゲーム界の二大会社としてゲーム界を長くリードしていくことになります。

▲数々の追加セットを生んだ名作『戦闘指揮官』。これは完全な戦術級ゲームである

シミュレーション・ウォーゲームは、その描く戦闘のスケールによって、戦略級、作戦級、戦術級といったランク分けがなされています。国家間の戦闘を描く場合は戦略級、単一の作戦をテーマとすると作戦級、それ以上に細かい戦闘を再現するのが戦術級です。たとえば、戦略を考えているときに、戦車と戦車の戦いや歩兵同士の戦いまでを考慮することは不可能です。ですから、描く戦闘にあわせたゲームスケールというのが必要になってくるのです。

それでは、『大戦略』をシミュレーション・ウォーゲームとして考えた場合には、何にあたるでしょうか？

まずゲームシステム的には戦術級になるのではないかと思われます。戦術級のゲームとしては、アバロン・ヒル社の『パンツァー・ブリッツ』、『パンツァー・リーダー』、『戦闘指揮官（スクォード・リーダー）』などが有名です。これらのゲームは、一個のユニット（駒）が戦車数台、歩兵数名を表しており、ゲームのスケールの点では『大戦略』と同様なものであると考えられます。

逆に題材だけをとって考えた場合、これは近未来戦（現代戦）、のシミュレーションということになります。こういったゲームで現在日本で手に入るものとしては、アバロン・ヒル社の『アラブイスラエル戦』、ホビージャパン社の『エア・スペリオリティー』、GDW社の『ハプーン』、ヴィクトリーゲームズの『NATO』、『ガルフ・ストライク』などというところがあげられるでしょう。

▶ドイツ軍ファンにはたまらない、『パンツァー・ブリッツ』

◀『パンツァー・ブリッツ』の続編ともいうべき『パンツァー・リーダー』

▶ドイツ第三帝国の興亡を扱った『第三帝国』。危ないゲームではない

最新作！

今回写真を提供していただいたホビージャパンの『第7艦隊』最新データに基づくプレイが可能。

講師　多摩　豊

【コンピュータのウォーゲーム】

コンピュータ・ウォーゲームは、最初ボードゲームのコンピュータ化というかたちで考案されました。ボードゲームの老舗であったアバロン・ヒル社は、1978年に対戦相手のロジックだけをコンピュータに判定させ、ボードを用いてゲームを進行させる『Tanktics』を発表しています（このゲームのデザイナーは、後に『Balance of Power』を発表するクリス・クロフォードでした）。

これを一歩進め、1980年あたりから「コンピュータ化されたウォーゲーム（ディスプレイ上にボードを表現したウォーゲーム）」を数多く発表したのがアメリカのSSI社(Strategic Simulation Inc.)です。海戦を扱った『Computer Bismarck』、個人戦闘がテーマの『Computer Ambush』など、忠実にボードゲームをコンピュータ化した名作を次々に生み出しました。SSI社のラインナップだけでも、ウォーゲームの題材となるべき戦闘はほとんどカバーされているといってもよいでしょう。

同時期、日本ではPC8801用のゲームとして『珊瑚海海戦』が発表されています。

SSI社の独占的状況に対して一石を投じたのは、海戦ゲーム『Carriers at War』、宇宙戦略ゲーム『Reach for the stars（最近、日本でも移植版が登場しました）』でその実力を認められたオーストラリアのSSG社(Strategic Studies Group）です。

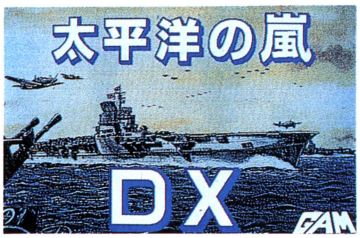
このSSG社の登場あたりから、コンピュータ・ウォーゲームは独特のシステムを模索し始めるようになります。

コンピュータの特色を活かしたウォーゲームとしては、『Patton vs Rommel』、『Balance of Power（これも昨年日本版が登場しました）』がもっとも有名でしょう。この二作品は、ボードゲームのシステムを離れて、コンピュータならではの新しいゲームを目指していました。

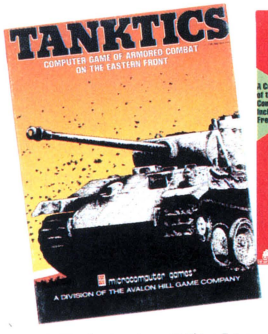
日本ではウォーゲームはそれほど作られておらず、アメリカの名作もほとんど移植されていません。『大戦略』シリーズ以外では、『ロード・オブ・ウォーズ』、『信長の野望』を始めとする光栄社のヒストリカル・シミュレーション、アートディンク社の『大海令』、GAM社の『太平洋の嵐』などが主なコンピュータのウォーゲームということになるでしょう。

最近の海外のウォーゲーム事情としては、ナポレオニックのシリーズ、AD&D®のコンピュータゲームなどに取り組んでいるSSI社、『Battlefront』シリーズをさまざまな舞台に転用し、着実に作品を発表しているSSG社、トム・クランシーの小説『レッド・ストーム作戦発動』をもとにする第三次世界大戦のゲームを発表したMicroprose社、AI的命令システムを採用した『Fire Brigade』でデビューしたPanther Games社、コンピュータ独特のシステムを採用した『The Universal Military Simulator』を発表したRainbird社などが活動を続けています。

また、コンピュータの処理速度の向上により、リアルタイム性の強いシミュレーションゲームも可能となったため、潜水艦のシミュレーション『The Hunt for Red October』(先月のWelcome to Macで紹介されていました)、『Falcon』などのジェット戦闘機のシミュレーション、戦車戦闘のシミュレーション『Abrams Tank』などが登場してきます。

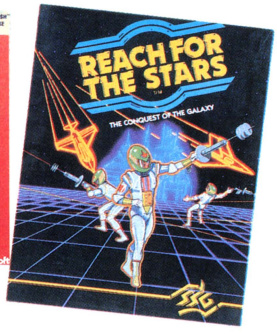


▲GAMより14,800円(税別)で発売中。追加シナリオも発売されるなど、意欲的



▲アバロン・ヒル発売の『タンクティクス』。当時コンピュータゲームは斬新だった

▲DATASOFT社の『レッドオクトーバーを追え』。クランシーの小説のゲーム化

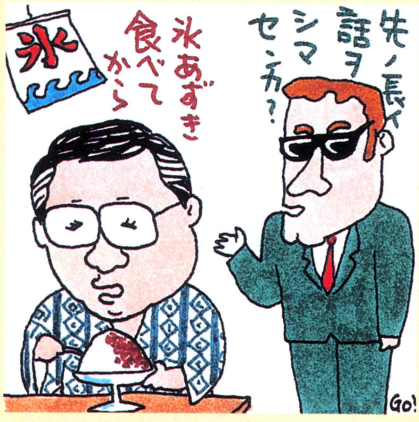


▲SSG社の『REACH FOR THE STARS』。ホビージャパン社より翻訳版発売中

予告

さて、次回の『パソコンゲーム考現学』は、『大戦略』シリーズ第2回として、プレイアビリティとリアリティという、相反する、しかしシミュレーション・ゲームにとって避けることのできない二つの命題を、『大戦略』シリーズがどのようにとらえたのかという問題を中心に、『大戦略』シリーズのシステムなどについて考えます。

安田均のパソコン版 AD&D®製作日誌



ついに『ロードス島戦記コンパニオン』が登場。これで、きみもパーンやディードになれる――おっと、ここはAD&D®コンピュータ・ゲームのコーナーだった。

9月に入ったといっても、まだまだ暑い今日このごろ。相変わらずボケたことをやってるうちに、なんとか『ヒーロー・オブ・ランス』がリリースされそうな気配(92ページを見ること)。ここは一つ、気合いをいれて行ってみよう。

パート12：小説だって出るんだぜの巻

いよいよ10月には『ヒーロー・オブ・ランス』、12月には『プール・オブ・レイディアンス』のパソコン移植版が登場ということで、翻訳・監修を受け持ってきたぼくや清松みゆきとしては、ほっとしつつあるんだけれど、考えてみれば、まだそのファミコン版(ＮＥＳ版)の監修など、やらねばならないことはいっぱいある（これらは、もとをそこそこ作りかえることになるだろう)。それに、この2つが終わっても向こうではすでに『ヒルズファー』や『カース・オブ・アジュア・ボンド』が出ているのは、すでにお知らせしたとおり。

まあ、先の長い話だぜ、と思っていたら、もっと〝先が長くなる〟と聞いてビックリ。もともとのＡＤ＆Ｄ®を出しているＴＳＲ社と、そのコンピュータ・ゲーム版を作成するＳＳＩ社は、このシリーズの評価が高いこともあって、今後5年間に毎年5本ずつＡＤ＆Ｄ®コンピュータ・ゲームを出していく、というのだからすごい。先月号で、来年の予定を載せたけれど、まさにあの5本が初年度分にあたるわけだ。

へ～、５×５＝25か、とか、来年はそうすると〝ドラゴンランス〟の年になるわけか、なんてぼんやり考えていて、ふと気がつけば、ところで日本版はいったいどうなるのだろう、ということだった。聞けば、ポニーキャニオンさんでは、もちろん……だそうである（担当監修者としては、ソラおそろしいので、言葉を濁すことにしょう。まあ、ドラゴンランス・ファンの人には、がんばりますと答えておきます)。

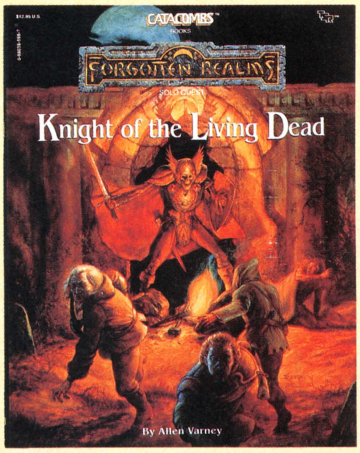
じっさいＳＳＩ社というところは、『幻夢年代記』でも書いたけれど、突然大噴火すると、年に５本くらいすぐれたＲＰＧを簡単に出してしまうところだから、期待は大きい。だけど、一方のＴＳＲ社、ここもすごくて、コンピュータ・ゲームはともかく、テーブルトークでは毎月シナリオ集や小説を、月に10点は刊行している。

日本では、本体のＡＤ＆Ｄ®のルールやシナリオの翻訳は、早くて来年の後半以降になるそうだから、テーブルトークのＲＰＧとして遊ぶことはまだ当分できそうもない。だけど、大丈夫。小説やゲームブック関係は、富士見書房がどんどん出していくので、いまからコンピュータ・ゲームファンの人も、それらで背景世界に慣れておいた方がいいだろう。

まず、『プール・オブ・レイディアンス』の舞台になっているフォーゴトン・レルム。これは、とても大きな大陸だが、現在〝ムーンシェイ・サーガ〟(全６巻)で、ムーンシェイ群島が紹介され始めたばかり。群島の位置は、大陸の西側にあって、本体とはちょっと離れている。とりあえず、トリスタン王子の活躍を、フォーゴトン・レルムのとっかかりにしてもらうといいだろう。

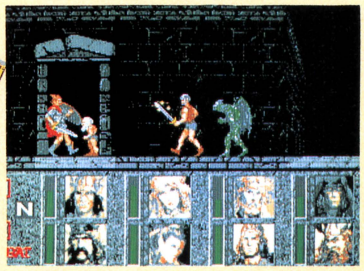
さて、このあたりでなんといってもデカイのは、ムーンシェイ群島の対岸、大陸の西端にあるウォーターディープだ。人口10万以上を擁するというこの時代の大都市だが、それだけにいろんな事件が起こる。そうしたシティー・アドベンチャーをいくつも集めた巨大なゲームブック『生ける死者の騎士(ナイト・オブ・リビング・デッド)』が最近刊行された。これはパラグラフ数が1000以上という世界最大のゲームブック〝カタコーム〟シリーズの１冊。また、このウォーターディープの南には、無気味な城もあり、そこでの事件を扱った『ドラゴンスピア城の魑魅魍魎(スポーン・オブ・ドラゴンスピア)』というゲームブックもある。これら２冊は来年早くには刊行されると思うので、フォーゴトン・レルムの世界を知るだ

イラスト／中野豪



▲ゲームブック『生きる死者の騎士』

▲『ムーンシェイ・サーガ』富士見文庫



▲ついに発売『ヒーロー・オブ・ランス』

けではなく、ゲームブックで遊んでみたいという人はもうちょっとのしんぼうだ。

一方、フォーゴトン・レルム小説の第2弾は、ウォーターディープよりもずっと北の寒冷の地を舞台とする作品群(これも全6巻予定)。ドワーフやハーフリングらの一行が大活躍する。こちらは“ムーンシェイ・サーガ”が終わってからの刊行だから、来年になるだろう。訳者は風見潤氏。

フォーゴトン・レルム小説には、あと2種類あって、これらも順次訳されていくと思うけれど、総じて言えるのは、いまのところウォーターディープを中心点において、大陸の西側で展開されているものが多いということだ。

これに対して、コンピュータ・ゲームは『プール・オブ・レイディアンス』にしても、『ヒルズファー』『カース・オブ・アジュア・ボンド』にしても、この大陸のど真ん中、月海(ムーンシー)から南の地をメインに展開する。

なら、この辺りを知るにはどうしたらいいんだあと考える人もいるだろう。TSR社もその辺りにはぬかりがない。フォーゴトン・レルム小説には、ちゃんとコンピュータ・ゲームの小説版というのがあって、その名もズバリ『プール・オブ・レイディアンス』と『カース・オブ・アジュア・ボンド』。これらは、コンピュータ・ゲームのプレイヤー・キャラクターが小説の登場人物になったようなもので、ゲームと同じ設定の中で大活躍する。「ドラゴンランス戦記」や他の「フォーゴトン・レルム」小説は、テーブルトークのゲーム小説というべきだろうが、こちらはまさにコンピュータ・ゲーム小説というわけだ。

とはいっても、形は普通の小説だから、妙な違和感はない。この2冊の翻訳は、むろんコンピュータ・ゲームが出るのとそう変わらない時点で訳されているはず(なんて人ごとのように書いているけど、訳者は安田さんとぼくなんですよう……清松みゆき談)。ゲームでの自分のキャラクターの活躍ぶりと、小説の主人公の行動とを比べてみるのもおもしろいかもしれない。

いや、それよりも、小説の方が気にいったなら、そこに出てくるキャラクターの名前をコンピュータ・ゲームの方に付けて、その結果を楽しむといった逆の遊び方もできるはずだ。コンピュータ・ゲーム、小説のほかにTRS社からはテーブルトーク用のシナリオも出ているので、そのデータをコンピュータ・ゲームに打ち込めば、こうした遊びかたはより完璧になるはず。

いやあ、思っていた以上に遊びがいがあるゲームになりそうだ(なんかぼく自身ワクワクしてきたぞ)。

おっと、ページがなくなった。次号は、『ドラゴンランス』の方を書く予定。

(以下次号に続く)

D&D is a registered trademark owned by TSR,INC.ALL Right Reserved

イラスト／杉山真理

ゲーム天国

楽！　御存知コンプの
ゲーム大特集なのだ！

イースⅢ 78
～ワンダラーズ フロム イース～
ソーサリアン ニューシナリオ 84
～宇宙からの訪問者～
ドラゴンスレイヤーⅦ 87
エメラルドドラゴン 88
ヒーロー・オブ・ランス 92
～AD&D®～
BURAI［ブライ］ 96
DUEL［デュエル］ 100
ファンタジー・ムービー・カタログ 104

号外！ P.87
の重大ニュースを見よ!!

Ys
WANDERERS FROM Y'S
By Falcom

イースII

4つの彫像をめぐって、動きだす者たちがいた

エドガーのケガの痛みに追い打ちをかけるべく、彼の家にやってきたふたりの男。バレスタイン城の城主と、その側近である。うさんくさい連中だ。

彼らは「ガルバラン」という魔物を復活させ、世界を征服しようと企んでいるらしい。彫像はそのために必要なのだった。

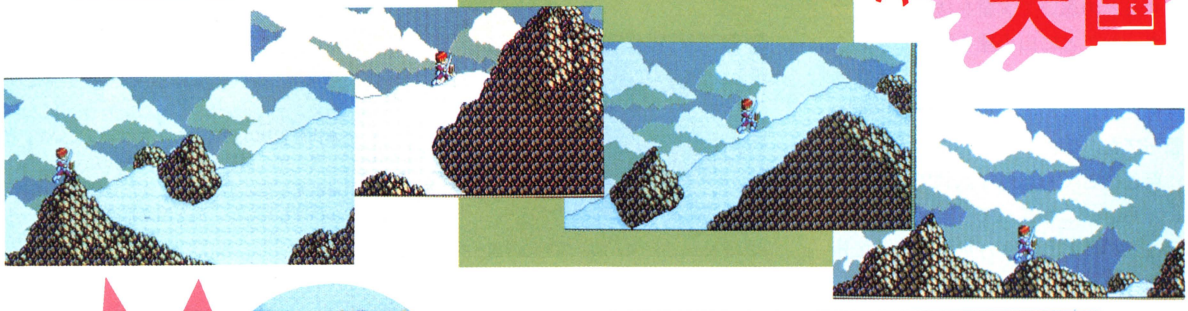
この彫像のひとつの行方を知っている男が、エルダーム山脈にいるという。エドガーから手紙を託され、新たなクエストへ出発〜！

 イラスト／盛本康成

いかすファンタジーゲーム天国

流れる雲に手が届きそうだ……
エルダーム山脈

万年雪に覆われた、高くそびえる山々。その冷えきった世界は、大自然の美しさと厳しさを物語っている。そう、これこそが「魔の山」なのだ。



美しい風景をのんびり味わっているヒマもない。マクガイア城主の計画は、着々と進行しつつあるのだ。

山道には丸い突起が点在していた。近づくと突起がはじけ、強いシッポを持つモンスター、ハリックが飛び出してきた！

ピョンピョンとシッポではねながら、こちらに向かってくる。おどけた動きに気を許していると、痛い目にあうぞ！

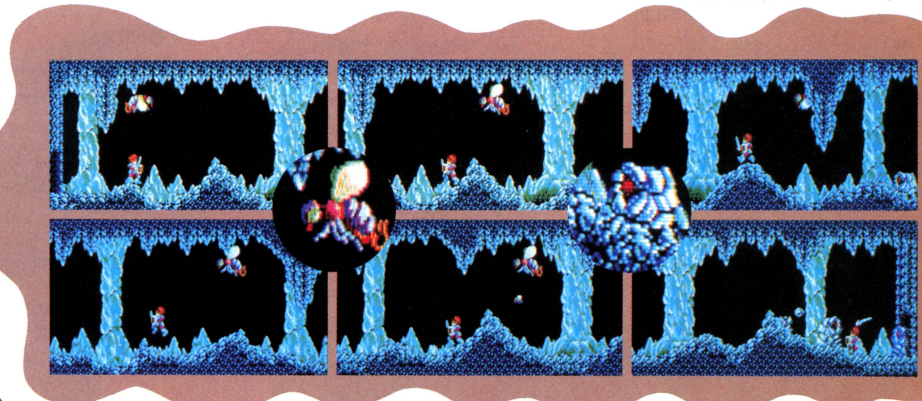
飛び出すMr.ハリック！恐怖のハチの子アタック!!

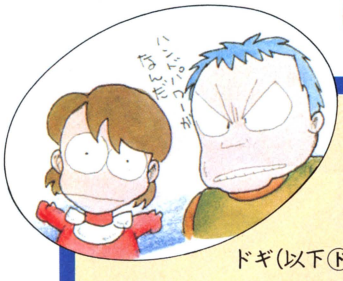
ハリックをかわしながら進むと、洞窟への入口を発見。なかへ入ってみると、いきなり足元の岩場が光った！ハッとしてよけると、こんどは岩が飛んできた。こいつが岩の精、イルバだ。

さらに頭上には、巨大な蜂が出現！産み落とした子蜂が、強いのなんの。このジゲル親子も、油断できない敵だ。ダメージを避けつつ、慎重に進むのだ。

（ちなみに、ここはＥＸＰ稼ぎには絶好の場所。イルバがかなり高いのだ）

さて、この洞窟を抜けると……？





ドギ、アドルを「魔の山」にさそうの巻（これはあくまでフィクションです）

ドギ（以下Ⓓ）：おう、アドル。ちょっと出かけてくるぜ。

アドル（以下Ⓐ）：ドギ、どこへ行くんだい？

Ⓓ：エルダーム山脈だ。昔世話になった師匠に会いにな。

Ⓐ：え？　あんなところに、人が住んでるの？

Ⓓ：ああ。街を嫌って、山脈の中腹に山小屋を建てて暮らしている。

Ⓐ：で、山羊かなんか飼って……。

Ⓓ：いないいない！　そんなのどかな場所じゃない。だいたい、年がら年中雪が解けずに残っているようなところだぜ。

Ⓐ：スキーとか、できるのかな？

Ⓓ：ハリックにぶっ飛ばされてもいいんだったらな。ヘタすりゃ即死だけどよ。

Ⓐ：ウーン、冒険だなあ。

Ⓓ：アドル、お前も冒険家だろ？今度ふたりで挑戦するか？

Ⓐ：今度……ね（あまり気の乗らないアドルであった）。

師匠！アドルがやってきた!!

やっとの思いで洞窟を抜けると、ラッキーなことに山小屋を発見。すいませーん、休ませて……れ!?　ドギ！　さらにひとりの男が出てきた。ドギの言ってた「師匠」って、この人か。

師匠はとても温厚な人物で、「傷ついたら、ここへ戻ってくるんだよ」と励ましてくれた。体力回復で出発だ!!

▲山脈に出かけていたドギはここにいた。そして、そこは師匠の山小屋だった

◀彫像を手にするには、またも化物退治に行かねばならない。先を越されぬうちに……！

半人半鳥のリガティ！

山頂へとたどり着くと、そこにいたのは美しいおねーさん……やや、よく見ると翼がある！　下半身は鳥!!

しばらくボーッと見とれていると、彼女は空に舞い上がり、いきなり電撃を放ってきた。わっ何をするのだ！　話せばわかる……相手じゃなさそう。気が進まないけど(完全な個人的趣味)剣を抜くしかあるまい。行くぞっ！

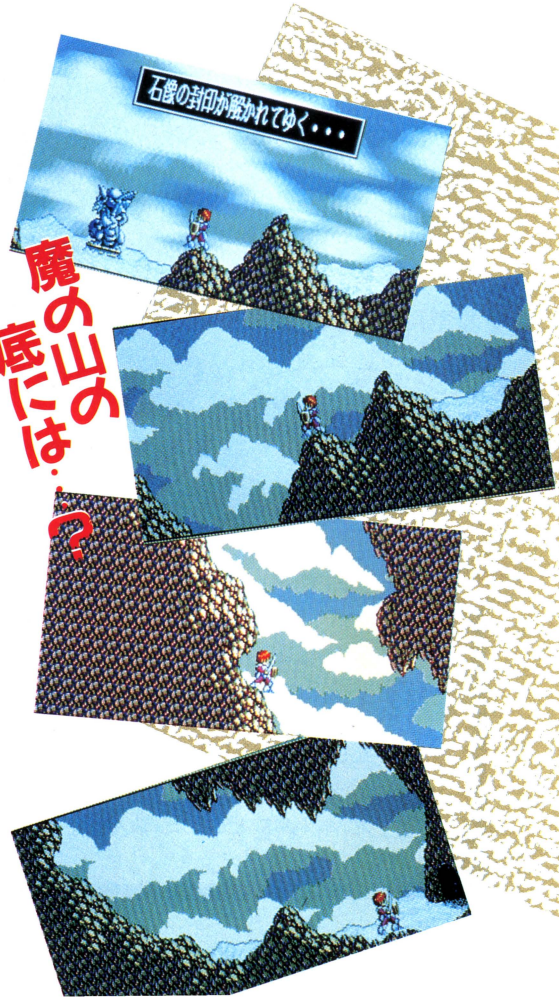
それにしても、動きがすばしっこく、斬りつけようとすると逃げてしまう。しかし、電撃を発射するときには動きが止まるので、下でその時を待って、電撃はあまり気にせずにズバズバいけ。パワーリングでの速攻が効率はベスト。

——キミの死はムダにはしないぜ……

なーんて言ってるヒマがあったら、先を急ぐ。来た途中あった像のところへ戻ると、下への道が……。

▲動きが止まった！　よし、いまがチャンスだぞっ!!

▲ていていていっ、とジャンプ斬り！　電撃は気にするな

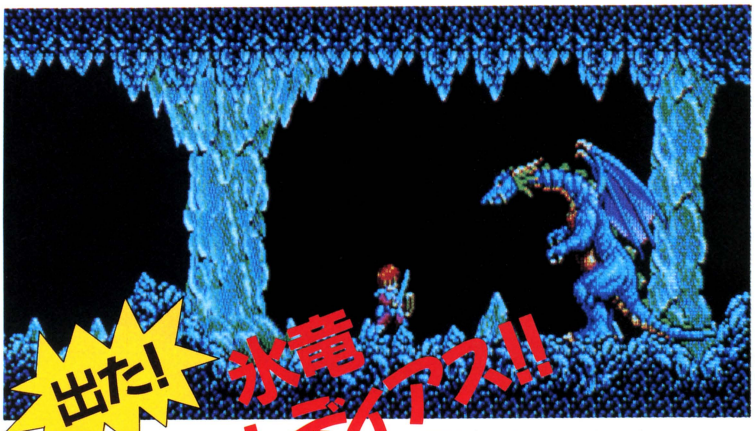


挑戦した? EASY & HARD

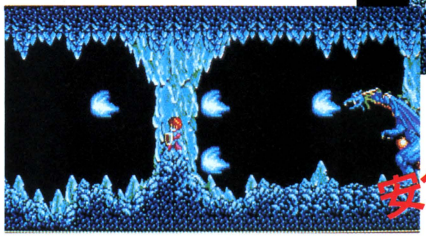
『イースⅢ』では、ゲームを始める前にEASY・NORMAL・HARDの3つのランクを選ぶことができる。

それぞれ敵からダメージを受けたあとの無敵時間や、接触したときの飛ばされ方などにちがいがあるが、アイテムの効用などにも影響があるらしい。プレイして気がついたことがあったら、編集部までご一報を！

いかすファンタジーゲーム天国



出た！氷竜ギルディアス!!



安全地帯 シッポに注意！

谷の底の洞窟の奥には……出やがったぜ、って感じの大物がいたのだ！　こいつにはとくに恨みなどはないが、彫像のためとあっては仕方あるまい。

口からのアイスブレスは安全地帯でよけられるが、戦うとなれば接近戦。

ギリギリまで近づいて敵の首を下に向かせ、ブレスを吐かせる。その間に首をズバズバとやってしまえ！　ただし近づきすぎるとシッポがとんできて、一発アウトもありうるので要注意ね。

それぞれの思いを残し、山を去る…

ギルディアスを倒し、３つめの彫像が手に入った。だがそこに、またしてもチェスターが！　そのとき出口が崩れ、ふたりは閉じこめられてしまった。

チェスターはマクガイア城主に復讐（ふくしゅう）するため、ガルバラン復活に手を貸しているのだという。しかし、そのために出た犠牲者に何とわびるのだ！

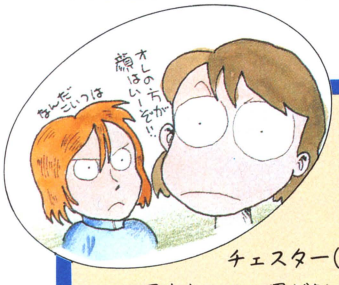
助けに来たドギとの再会にも言葉少なく、逃げるように彼は去っていった。

◀なんとふたりとも暗い洞窟のなかに……

◀チェスターは復讐を誓っていた

◀自分勝手なチェスターに怒るアドル!!

◀よかった！　ドギが来てくれた……



アドル、チェスターを説得するの巻（くどいですがこれはフィクションです）

チェスター(以下㋒)：君もしつこい男だな。これ以上、私に関わらないでくれと言っているではないか。

アドル(以下㋐)：そうはいかない。君のことを心配して、エレナは眠れない夜を過ごしているんだぞ。

㋒：エレナが？　……そうか。ならば伝えておいてくれないか。

㋐：チェスター……。

㋒：睡眠不足は美容によくないぞ、お前も17なんだから、と。

㋐：あ、あのなあ。そういう問題じゃなくて……。

㋒：冗談だ。街の人たちも気にしている、あの件のことだろう。

㋐：……そうだ。いまからでも遅くはない。考え直すんだ！

㋒：心配ない。意は決している。

㋐：チェスター……！

㋒：見直し法案を慎重に討議し、理解と協力を求めるつもりだ。

㋐：消費税じゃないだろっ!!

――話は物別れに終った。

大変だ！ 街の人たちがさらわれた!!

師匠にあいさつをして下山し、街へ戻ってみると……何かがおかしい。

ガードナーさんの話によると、バレスタイン城の兵たちがやって来て、街の人たちを人質として連れ去っていってしまったとのこと!!　彫像の欲しいあまりに、強行策に出たのか。こうなれば、とるべき行動はただひとつ！

いよいよバレスタイン城へ！ ガルバラン復活を許すな!!

街のみんなを助けるため、バレスタイン城へ殴りこみだあっ!!

恐ろしい計画をよそに、城は湖を眼下にたたえ、自然の風景の美しさを引き立てるかのごとく、堂々とそびえ立っている。

なかは迷路状の構造で、トラップもあちこちにある。また、モンスターが棲みついているので、十分覚悟を決めて乗りこまなくてはならない。

レベルはぜひＭＡＸにしておこう。山脈の洞窟がオススメの稼ぎ場所だ。

けなげに兄を待つ エレナの姿が……

城の入口まで来ると、なんとそこにはエレナの姿が。兄を追いつづけてここまで来てしまった彼女、なんともいじらしいじゃありませんか！　こんなかわいい妹を心配させるなんて、チェスターにもあきれてしまう。

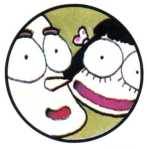
とにかく急ぐのだ！　みんなが助けを待っている!!

▲また兄さんと一緒に、昔のように生活したい――エレナはそんな気持ちでいるのだろう。その思いをムダにはできない！

TO BE CONTINUED

ビルとハル子のあきれたコーナー イース天国

いかすファンタジーゲーム天国



ビル(以下ⓑ)：ハーイ、ビルです。「ワンダラーズ　フロム　イース」はオールレディ、プレイしましたか？

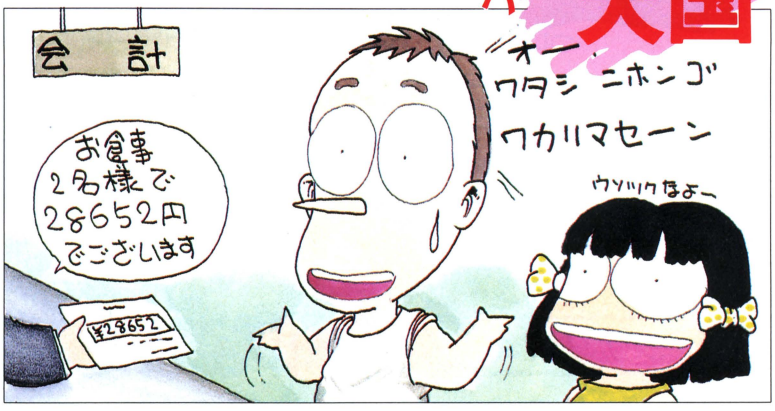
ハル子(以下ⓗ)：みなさん、こんにちは。先月から登場の立川ハル子です。ねえ、ビル。見てよ。こんなにたくさんお便りが来てるのよ（と、山のように積まれたハガキや封筒を指さす）。

ⓑ：オゥ！　コレみんな、ミーへのファンレターね？

ⓗ：なにバカこいてんのよ。あんたへのファンレターなんて、1通も来てやしないわよ。これはみんな、『ワンダラーズ　フロム　イース』に関する情報やお便り、イラストなのよ。

ⓑ：さすがは『イース』。グレイトゲームね。ミーもエキサイトしたよ。ヘイ、おハルさん。このイラストレイション、見る。ベリィナイスね！

ⓗ：ほんとだ。さっそく紹介しちゃいましょう。それにしても、最近の読者って、みんなイラストがうまいわねえ。



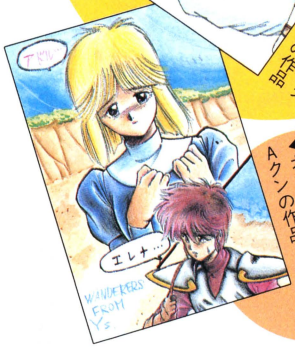
ⓑ：イエス。アット、オドロク、タメゴローね。

ⓗ：あんた、そのギャグ、どこで仕入れてきたのよ？　ホント、ヘンな外人ねえ……。

ⓑ：ネバーマインド、ネバーギブアップね。ハハハ。

◀東京都、みはらさくらクンの作品

◀静岡県、S.Sさんの作品

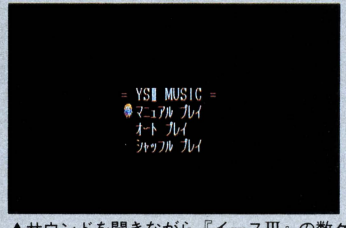


◀北海道のNAMAクンの作品

THE技 サウンドモード発見！の巻

ⓗ：みなさんから寄せられたお便りのなかで、今回もっとも多かったのは、PC98版『ワンダラーズ　フロム　イース』のサウンドモードに関するものでした。東京都の谷井秀行クンはじめ、20通近く寄せられました。

ⓑ：アット・ファースト、「ユーザーディスク」をAドライブ、「データディスク」をBドライブにセットする。ネクスト、「COPY」キーをプッシュしながら、スイッチをオンすればOKよ。レッツ、トライ！



▲サウンドを聞きながら、『イースIII』の数々の名場面を思い出してね（ハル子）

■宛て先■
〒102 東京都千代田区九段南4−7−16　市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「イース天国」係

イースパズル当選者発表！

ⓑ：パンパカパーン！　レディス、アンド、ジェントルメン。アテンションプリーズ！

ⓗ：やかましいっ！　少し静かにせんかい、このお調子モン！　あ、ごめんなさい。コホン。えーと、8月号の別冊付録のクロスワードパズルの解答と、プレゼントの当選者を発表します。

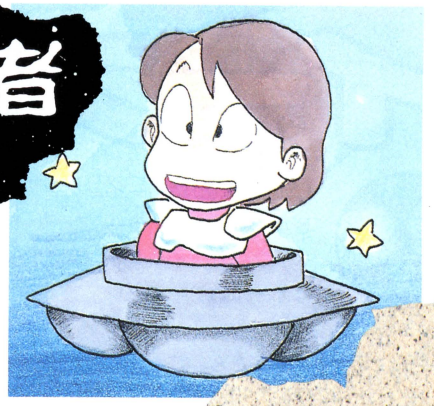
ⓑ：アンサーは「バレスタイン」ね。

ⓗ：当選者は、埼玉県の国原博クンをはじめ、10名のみなさん。残り9名の人は、賞品の発送をもって発表にかえさせてくださいね。ではまた。

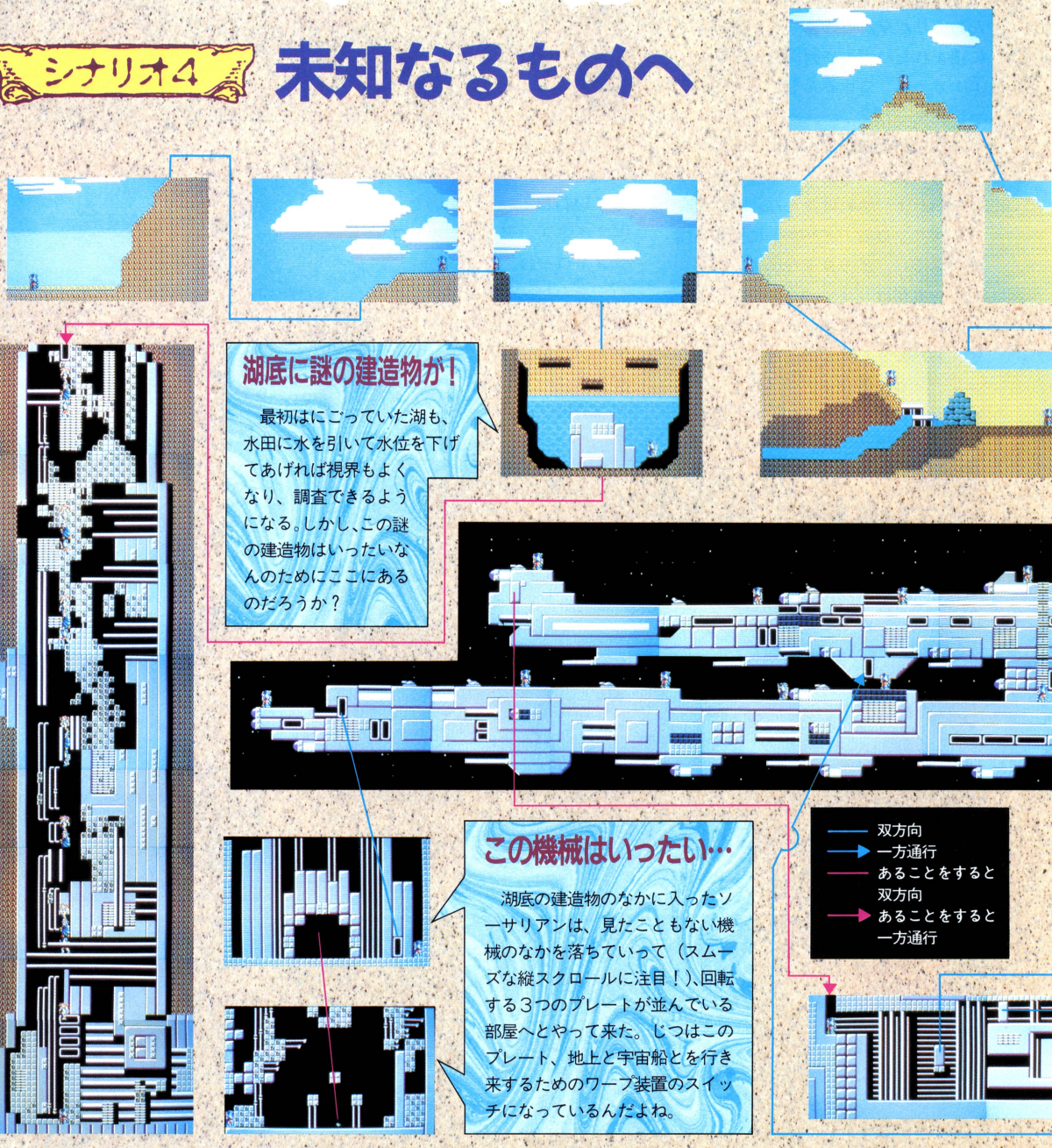
SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO

宇宙からの訪問者

『ソーサリアン　ニューシナリオ』のマップ紹介も
ついに最後のシナリオを残すのみ。
宇宙船や縦スクロールシーン、そしてラストシーンと、
いままでの『ソーサリアン』では考えられなかった
ようなシーンがいっぱいあるのだ！



シナリオ4　未知なるものへ



湖底に謎の建造物が！

最初はにごっていた湖も、水田に水を引いて水位を下げてあげれば視界もよくなり、調査できるようになる。しかし、この謎の建造物はいったいなんのためにここにあるのだろうか？

この機械はいったい…

湖底の建造物のなかに入ったソーサリアンは、見たこともない機械のなかを落ちていって（スムーズな縦スクロールに注目！）、回転する3つのプレートが並んでいる部屋へとやって来た。じつはこのプレート、地上と宇宙船とを行き来するためのワープ装置のスイッチになっているんだよね。

双方向
一方通行
あることをすると双方向
あることをすると一方通行

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●ＰＣ88ＳＲ、ＰＣ98、ＸＩシリーズ／3500円〔税込〕／発売中

いかすファンタジーゲーム天国

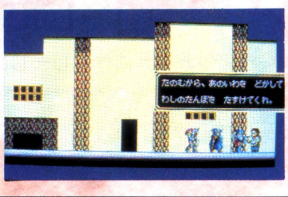
3つの事件を無事に解決したソーサリアンのもとに、異変の原因が「アジアのとある国に存在する湖にある」という情報が入ってきた。すぐさま駆けつけてみた彼らだったが、湖はにごっていて、とても調査できる状態ではなかった。そんな折り、農民からあることを頼まれるが……。

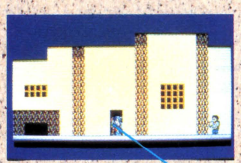
ソーサリアンが宇宙へ行ってしまったり、「宇宙からの訪問者」が登場したりと、このニューシナリオの特徴がよく表れているシナリオ。異変の原因が明らかにされる感動的なラストシーンは、いままでの『ソーサリアン』には見られなかった演出もほどこされていて要チェックだぞ！

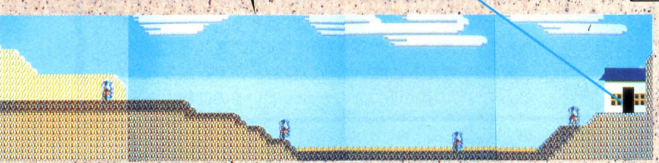
あ、水田が枯れちゃってる！

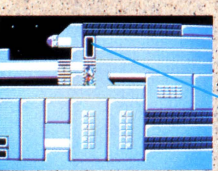
農家のおじさんにたのまれごとをされるから、力になってあげよう。

お米を成長させるには、いろいろなところを回って来ればいいぞ。

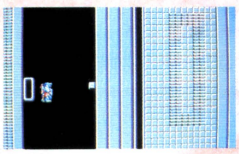




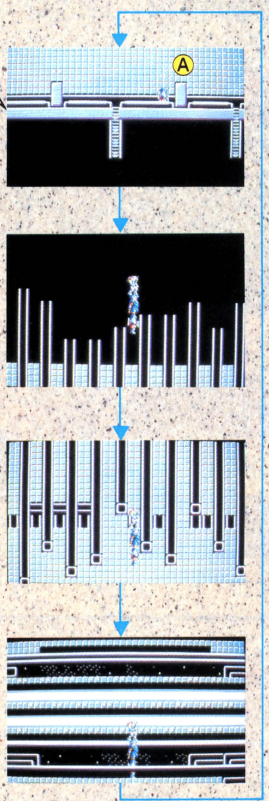




この部屋に入るには？

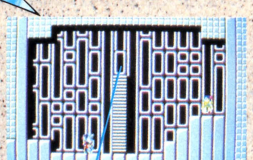


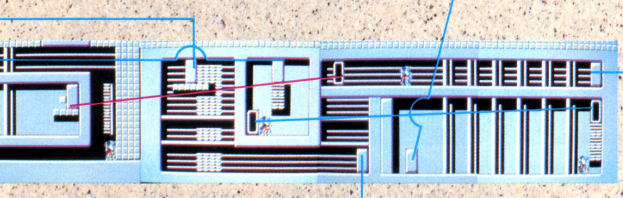
無限ループになっている廊下。この部屋に来るためには片っぱしから扉に入ってみよう。この部屋では、ある重要なアイテムが必要なので、もしも置いてきちゃった人は取りに帰らなくちゃいけないから注意してね！



女の子が変身!?

謎の女の子が再登場するシーン。彼女はモンスターに変身しちゃうけど、あわてずに戦おう。再び女の子の姿にもどすことができれば、とても重要なアイテムが手に入るんだから！





いままでに起こった不可思議な事件の原因が明らかに…

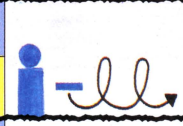
なんとかしてこの部屋にたどりつくことができれば、いままでに起こった事件の真相を知ることができる。「宇宙からの訪問者」が異変の原因をプロジェクターのようなもので説明してくれるんだけれど、右の写真を見てもらえばわかるように、いままでの『ソーサリアン』には見られなかった演出が楽しめちゃうのだ。

Keiko（ケーコぐみ）組 ソーサリアン班

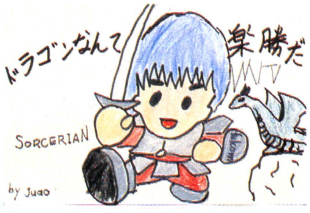
えーん、右の記事が急に入っちゃったから、今月はスペースが少なくなっちゃったよぉ！　だから、お便りのあて先もここに書きますね。〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷ＫＴビル コンプティーク編集部「ＫＥＩＫＯ組ソーサリアン班」係だゾ。

魔法のアイテム屋ＷＩＺ・魔法リスト［頭文字D～E編］

※東京都・山下重明くん／愛知県・片幸里くん／神奈川県・RYOFUくんの情報を元に作成しました

名前	MP	値段	使ったときのグラフィック	かかっている星の数							効果
				火	水	木	月	太	金	土	
DESTRUCTION	255	65535		7	7	7	7	7	7	7	ありとあらゆるものを破壊してしまうという究極の魔法。この魔法を使うことができるのは神だけであり、人間には使うことができない。そこでABS ZEROの魔法と同じくNOILA-TEMとして使うといいだろう。
ELECTLON	15	7400		2	3	0	2	0	0	1	静電気を帯びた霧を敵のまわりに発生させて、数万ボルトの電撃をくらわせる魔法である。ただし火に属するモンスターには効かないので注意すること。また、GIVE VIGORの魔法を秘めているが、使いみちはないに等しい。
EN. I. GAM. I.	150	60000		6	6	6	6	6	6	6	古代魔術の一種で「黄泉（よみ）の国に通ずる道を開く」といわれている魔法。その正体はRESURECTである。値段と消費MPを考えると使いづらい魔法といえるだろう。ただ、すべての星が6つずつかかっているのは魅力。

イラストコーナー



◀神奈川県のＪＵＤＯくん。そーだそーだ！　がんばれ我らのソーサリアン!!

▲神奈川県のエミリオさおるくん。そうそう、ホント大きいよね

▲兵庫県の高島大くん。ドラゴンコミックのイラスト。お上手！

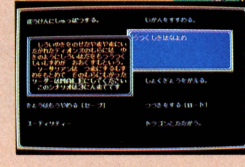
▲千葉県のあかしくん。かわいいけど、やることが怖いエルフねぇ

▲大阪府の月吐息くん。ワガママなお姫さまだよね、マーベラって

シナリオコンテストの入賞作、ついにゲーム化!!

本誌にて行われた「ソーサリアンシナリオコンテスト」の入賞作がゲーム化に向けて動きだしました！　ここで紹介したのは『美しき花嫁』の開発中の写真です。来月からいろいろな情報を紹介していきますので、お楽しみに！

▶キレイなグラフィックだね！　早くやってみたいなぁ



◀タイトルはこんな感じ。矢野賞を受賞した作品です

 ※シナリオコンテストのゲームに関する問い合わせはブラザー工業タケル事務局にお願いします。

号外!! ドラスレVI 接近中!?

いかす ファンタジーゲーム 天国

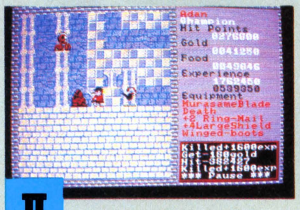
「ただいま、ドラスレVI開発中」という重大情報をキャッチしたわが取材班。そくざに、立川の日本ファルコムさんへ突撃〜!! 残念ながら画面写真は撮れなかったが、ゲームの核心を取材してきたぞ。

「まだ、お見せする段階ではありませんが、今度の作品は、じっくり楽しんでほしい大作RPGです」とファルコムの加藤社長は、ゴーインにやってきたわが取材班の面々に語ってくれた。

『ドラゴンスレイヤーVI』（正式タイトル未定）は、『ピラミッド』の終わった昨年暮れから、木屋チームのつぎの作品としてスタートした。「今年の始めに社員全員で企画を練り、会社の半分を注ぎこんだ久々の大チーム」なのだそうだ。発売目標は11月〜12月。

で、どんな作品になるのか。「いままで目新しいものを追ってきたが、今回の作品は、世に定着したシステムのよいところをとり入れた極めてオーソドックスなファンタジーRPG。堂々とした大作」。木屋さん渾身の大作だって、あーじれったい早くみたい！

次号を待て！



II ▲パソコン界を揺るがす大ヒット作となった『ザナドゥ』

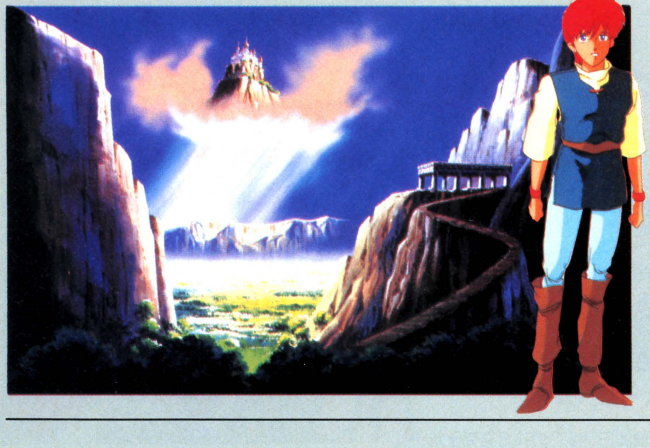
V ▲現在も追加シナリオが開発されている『ソーサリアン』

徹底追撃取材の次号を待て!!

『イース』ビデオアニメ化

ゲームの名作『イース』が、オリジナルアニメビデオ化されることになった。アニメ版「イース」は、なんと全7巻の大作。ストーリーは、ゲームのパート1をもとにつくられ、ゲームでは語れなかった、アドルの生い立ちなども描かれる。しかも、ゲーム版『イース』のスタッフが、アドバイザーとして制作に加わっているから、ゲームの味わいが、そのままアニメ化されるはずだ。

待望の第1巻「序章」は11月21日、第2巻「ハダルの章」は12月21日に発売され、以下ぞくぞくと登場する予定。発売元は、キングレコードだ。



「ワンダラーズ フロム イース」

MSX2版移植快調！

MSX2版『イースIII』が、今年の秋ごろに発売されそうだ。とにかくパーフェクトな移植だぞ。多重スクロールなんて当たり前！ 諸君、もう少しのしんぼうだ。

▲グラフィックのみごとな移植を見よ！

レコーディングも順調！

『イースIII』サウンドのスーパーアレンジバージョンのCDが登場する。アレンジは難波弘之氏。発売は10月21日だ。サントラ版CDも同時発売されるぞ。

▲おなじみスーパーアレンジだぜ

『イースIII』MSX2版の画面写真は開発中ものです。

エメラルドドラゴン

かしこーいシステム、バラエティ豊かな謎、
グラフィックにもいちだんとリキが入って、
バショウハウスの新作RPGついに登場！

竜と人がともに住む日は再び戻ってくるのか？

かつて、イシュ・バーンの地では、人間とドラゴンがともに仲よく暮らしていた。だが、何者かがかけた呪いによって、ドラゴンはこの地では生きられなくなり、彼らの多くはドラゴン小国へと移っていった。そして、時は流れ……。

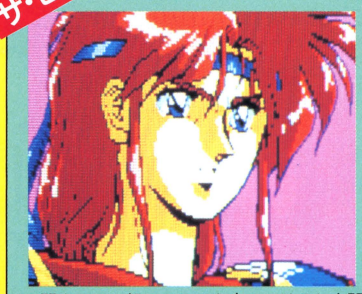
ある日、ドラゴン小国に、次元のへだたりを越えて、難破船が流れ着いた。その中にはかわいらしい人間の赤ちゃんがひとり。ドラゴンたちはこの女の子をタムリンと名づけ、ドラゴンの子どもアトルシャンとともに育てることにした。やがて成長したタムリンは、人間界へ戻っていく。それから3年後、ドラゴン小国に、タムリンが吹く角笛の音が響いてきた。イシュ・バーンに危機が迫り、アトルシャンを呼んでいるのだ。彼は呪いから身を護る「銀のウロコ」を手に飛び立つ。

かくして、タムリンとアトルシャンの冒険は始まったのである。

◀ドラゴンに育てられた人間の娘。やがて出生の秘密を知ることに…

ザ・ヒロイン
タムリン

ザ・ヒーロー
アトルシャン



▲翼竜の子。銀のウロコを身につけると人間に変身。竜族への呪いの秘密は解けるのか？

出会い、そして別れ……

老ドラゴンは何を語る？

 ●バショウハウス☎03-219-6123●PC8801SR、PC9801シリーズ／8800円(税別)9月8日発売予定

さまざまな人間の運命がからみあい、ドラマを生む

いかすファンタジーゲーム天国

このゲームのひとつの大きな特色は、キャラクターたちが、それぞれ自分の目的を持っていること。それがからみあって、ストーリーを進めていくんだ。タムリンとアトルシャンは、つぎつぎと加わっては、また去っていく仲間たちによって新たな道を開かれ、次の運命へと押し出されていく。

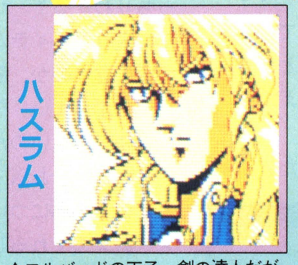
仲間たちの加わりかたもさまざま。力ある者の噂を聞き、頼んでパーティに加わってもらうこともあれば、王様の厚意で強力な助っ人をつけてもらうこともあるよ。

▲おお、仲間にすべき者の情報を入手！

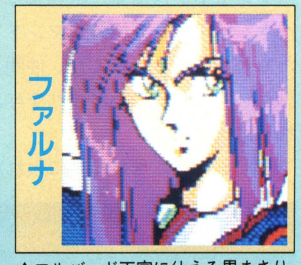
個性豊かな8人の仲間たち!!

▲ウルワンの町で飲んだくれている剣士。彼にもなにか秘めた目的が？

▲魔軍によりよみがえった魔神ゴーレムを封印しようとしている魔導士



▲エルバードの王子。剣の達人だが、女に目がないのが、しんぱーい！



▲エルバード王家に仕える男まさりの女修導士。魔術と武術の腕は確か

▲イシュ・バーンを護るべく立ち上がったレジスタンスの指導者

▲戒律を重んじるダードワ族の酋長の息子。森にも精通した弓の名手

▲レジスタンス軍最強の戦士。敵将オストラコンへの憎悪にはわけが？

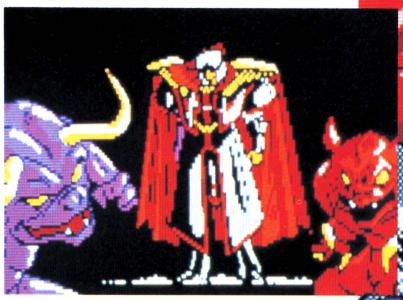
▲神弓と呼ばれるほどの腕をもつ、イシュ・バーンの英雄で、吟遊詩人

魔軍はなにを企んでいる？

どこからともなく現れた魔王ガルシア。彼は魔物たちを無数に呼びだし、イシュ・バーンを恐怖のどん底へ落しこんだ。彼の目的はイシュ・バーン征服にはとどまらないようであるが、なにを企んでいるのか、まったくの謎である。

彼はどうやら人間をも操っているらしく、彼の手先となって、人間界を内から乱している者もあるという。さらに魔軍幹部にもオストラコン男爵という人間が加わっている。天才的な悪の才能と異常に高いプライドをもつ彼は、多くの者たちに憎まれており、最大の敵のひとりである。

行く手を阻むモンスター!!



快適システム満載で、冒険熱中度UP

このゲームのもうひとつの特色は、心地よくゲームにのめり込めるシステムのよさだろう。戦闘中の自動制御システムなんかはその代表（詳しくは右のコラムを見てね）。ストーリーの展開とレベルの上がりかたのバランスがよいので、経験値稼ぎにあくせくする必要がないところもいいね。

ゲームをスムーズに進めてくれる便利コマンドもいろいろあるぞ。

プレイ中いきづまって、次になにをすべきか悩んだら、相談コマンドで仲間たちと話しあってみよう。仲間との会話が必ずなにかの手がかりを与えてくれるはずだ。

▲ひとを見つけたら、とりあえず話を聞いてみよう。情報収集は大切だ

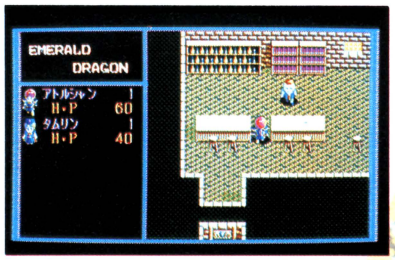
冒険していくうちに手に入れたアイテムについて知りたいときは、アイテム説明コマンドを頼れ。由来や効力が、きっちりわかるぞ。せっかく手に入れたアイテムがなんの役に立つのか、最後まで分からずじまい、なんてことは決してないのだ。

そのほか、お店でも、売っている商品についてちゃんと教えてくれるし、もちろんキャラの装備している武器や防具についても、キャンプで武器情報を見ればイッパツ！　攻撃力や防御力はもちろん、売るときの価値やマジックの有無までわかるんだ。

仲間が増えたときにやっておきたいのは、隊列変更やフォーメーションの組み直し。フォーメーションはいくつかのパターンから選ぶこともできるし、自分で自由に組むこともできる。仲間はどんどん入れ替わっていくから、まめに組み直していくのがコツだね。

さて、プレイ中いちばん大事なのは、キャラの操作性。これはもちろんバツグン！　障害物はてきとうによけながらスルスルと歩ける。一見通れそうもない深い森の中を、キャラが見え隠れしながらも、ちゃんと進んでいくときの快感は、くせになりそう！

そして、きわめつけは、ゲームの各所にちりばめられたビジュアルシーンだ。ビッグイベントが起きると画面いっぱいにアニメーション。音楽と映像が、ときにはショッキングに、ときにはシリアスに、キミをストーリーに引き込み、話はいっきに盛り上がるのだ。



▲テーブルのカドなんてサッとよけてスールスル

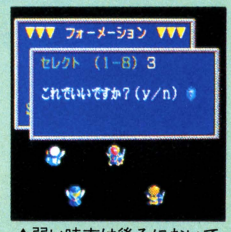
▲買物のときは店の主人に商品説明してもらおう

戦闘シーンは自動制御でらくちん!!

◀両者入り乱れての戦闘シーン

敵に会ったら、戦闘画面オープン。オートコマンドを選んでおけば、戦闘はおまかせ。全員が自分で動き、自分で使う魔法を選んだり、戦う相手を決めてくれる。キミは黙ってながめていて、やばくなったときだけ手伝ってあげればいいってわけ。アトルシャンだけはテンキーで自在に動かせるし、仲間の攻撃目標を設定することもできるぞ。

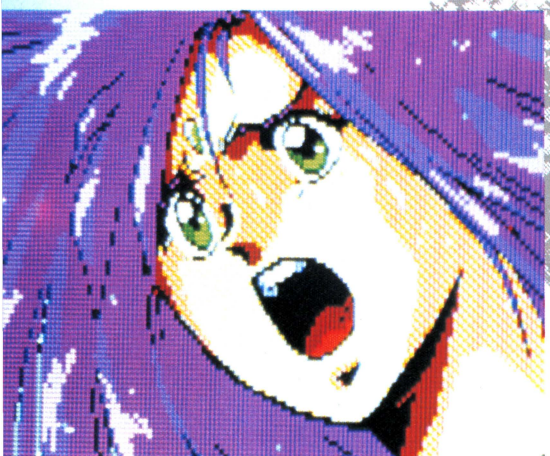
▲アトルシャンの攻撃も自動／手動が選べる



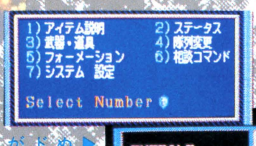
▲弱い味方は後ろにおいてフォーメーションを組もう

ビジュアルシーンで劇的展開！

◀まるで映画でも見ているような気分。大きなイベントのときは、アニメーションによる、美しいビジュアルシーンがドラマチックに繰り広げられるのだ。



困ったときには相談コマンド



▶困ったときの神頼みなら、仲間頼み。このコマンドを選べば、アトルシャンが適切な相手と今後について相談を始めるってわけ。

あきれるほど広い世界は謎と危険に満ちている……

いかすファンタジーゲーム天国

さーて、ちょっと、このイシュ・バーンの世界を歩いてみようか。下のマップは旅の出発点となる地方のもので、この世界のほーんの一部なんだ。それに、最初にこのマップ全体をクリアできるわけじゃなくて、かなり後にならないと、敵が強すぎて、入れない森なんてのもあるんだよ。

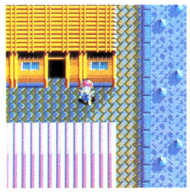
ドラゴン小国からはるばると飛んできたアトルシャンは、まず祈りの丘に降り立つ。助けを求めるタムリンはどこ？彼女を見つけたところから、ようやく本格的冒険が始まる。

さあ、覚悟を決めて、しゅっぱーつ！

祈りの丘

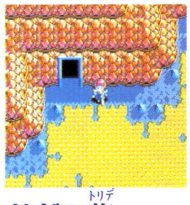
◀タムリンはこの丘で、毎日、角笛を吹いている

ウルワンの町



◀タムリンが住んでいる町。魔軍が迫っている

マジュレスの洞窟



◀祈りの丘の神官だったバギンがこもっている

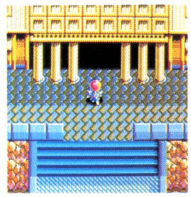
マンドラゴラの森

◀強いモンスターがウロウロしている恐い場所

エルバードの町

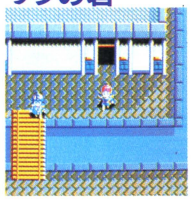
◀城下町。バルソムはかってここにいたことが…

エルバード城



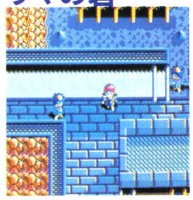
◀王様になんとかお目通りいただきたいものだが

サダの砦（トリデ）



◀エルバードにおける、味方の最後の砦である

ザマの砦（トリデ）



◀ただいま、魔軍がぞくぞくと集結中の砦

エルバード城周辺

ふたりの冒険は始まったばかり…

ヒーロー オブ ランス

本誌の「パソコン版AD&D® 製作日誌」でもたびたび紹介されてきたアメリカの人気ゲームが、ついに日本でも発売されるぞ！

パソコン版AD&D® 第1弾、ついに登場!!

テーブルトークＲＰＧの代名詞ともいえる『Ｄ＆Ｄ（ダンジョンズ＆ドラゴンズ®）』を発展させ、より上級者向けにしたのが『ＡＤ＆Ｄ（アドバンスト・ダンジョンズ＆ドラゴンズ®）』だってことはみんなも知っているよね？　この『ヒーロー・オブ・ランス』は、その『ＡＤ＆Ｄ®』をゲーム化したものなのだ。ただし、テーブルトーク版のシステムを丸ごとゲーム化したっていうのとはちょっとちがっている。それというのも直接の原作といえるものが別にあるからなんだ。日本でも大人気の小説『ドラゴンランス戦記』（富士見文庫）がそうで、第Ｉ巻の「廃都の黒龍」のクライマックスシーンをアクションＲＰＧ化したのがこの作品だ。

▲このメニュー画面はリターンキーを押せば出てくる。シンプルなコマンドばかりだ

▲もともとアメリカのゲームだけに、ちゃんと英語でも楽しめるようになっている

▲横スクロールのアクションＲＰＧとして登場した『ＡＤ＆Ｄ®』。これは原作でもおなじみの、つるべ車と鍋を使ったエレベーター

もともと『ドラゴンランス戦記』は、『ＡＤ＆Ｄ®』の世界での冒険を小説という形態で描いたものだから、ストーリーがしっかりしている。だから原作を読んだ人はもちろん、読んでない人にもすんなりとゲームの世界に入っていけるようになっている。『ＡＤ＆Ｄ®』を初めてプレイする人にはまさにうってつけの題材というわけ。このゲームはアクション色が強いゲームとなっているだけに「『ＡＤ＆Ｄ®』をプレイしている」なんてことは感じないかもしれないけど、魔法を有効に使うため、いろいろと考えなくちゃいけないところなんて、テーブルトーク版そのものなのだ。

さて、プレイヤーが操作することになるのは、ふとしたきっかけで一緒に冒険をすることになった８人の冒険者たち。彼らの目的は、ザク・ツァロスと呼ばれる廃都に眠っている「ミシャカルの円盤」を持ち帰ること。広大なザク・ツァロス内に仕掛けられたトラップをかいくぐり、次から次へと現れるモンスターどもを剣や魔法で倒して先に進まなくてはならないのだ。しかも「ミシャカルの円盤」を守っているのはキサンスというブラックドラゴン！　はたして彼らは無事に円盤を持ち帰ることができるのだろうか？

●ポニーキャニオン☎03-221-3161●ＰＣ９８０１シリーズ、ＰＣ８８０１ＳＲシリーズ、ＰＣ８８０１ＶＡ、Ｘｉｔ／7500円／10月21日発売予定

いかすヘンタジーゲー天国

登場するキャラクターは8人

ゲームでプレイヤーが操作するのは、原作でもおなじみの8人の冒険者たち。キャラクターはそれぞれ体力度や知識度、ヒットポイントといったパラメータを持っていて、じつに個性豊かに設定されています。もちろん、使用できる武器や魔法にもそれは表れていて、剣での戦いが得意なもの、弓や槍などの飛び道具を使うものとさまざまです。

タンサラス

通称タニス。人間の父とエルフの母を持つハーフ・エルフの戦士で、つねに自分に流れているふたつの血の葛藤に悩んでいる。剣と弓の達人。冒険者たち一行のリーダー格。

スターム・ブライトブレイド

人間の戦士で、正義と名誉を重んじるソラムニアの騎士。その性格ゆえ飛び道具の使用は臆病だと考え、接近戦を好む。両手持ちのブロードソードを使用。行き別れた父を探している。

レイストリン・マジェーレ

呪文を唱えるたびにセキをするほど体が弱いが、かなりの実力を持っている魔法使い。上位魔法の塔における試練をくぐり抜けてマギウスの杖を手に入れた。謎の多い人物。

キャラモン・マジェーレ

レイストリンの双子の兄。大食漢で力持ち。気のいい好青年だが、レイストリンに異常なほどの愛情を示す。槍とロングソードを使用している、左利きの戦士。

フリント・ファイアフォージ

熟練した金属加工師でもある丘ドワーフ族の老戦士。つねに文句やグチをいっているが、じつは深く仲間を愛している。バトル・アックスとスローイグ・アックスを組み合わせて使用。

タッスルホッフ・バーフット

通称タッスル。好奇心が旺盛なケンダー族の盗賊。仲間の財布を盗んだりするいたずら者。地図を集めるのが趣味。フーパックと呼ばれる杖状の石投げ器を武器として使っている。

ゴールドムーン

平原人ケ＝シュ族の族長の娘、一族の族長としての立場と、恋人への愛との板ばさみに悩んでいる。プラチナブロンドの髪の美女。癒しの力を持つ青水晶の杖を持っている僧侶。

リヴァーウィンド

ゴールドムーンと愛しあったがゆえにケ＝シュ族から追放された平原人の羊飼い。無口で他人を信じないが、勇気ある青年である。弓とロングソードを得意とするレンジャー。

パーティのうち、1度に操作できるのはひとりだけ

さて、8人もキャラクターがいるけど、実際にメイン画面で操作できるのは先頭にいるひとりだけなのだ。つまり状況に応じて、先頭のキャラクターを入れ替える必要があるってわけ。

▲キャラクターを入れ替えるには、メニュー画面の「ヒーローを選ぶ」を使う

パーティの並び方は画面の下に顔で表示されている。左上が先頭のキャラクターで、上段に表示されているのが前列にいるキャラクターだ。魔法使いや僧侶は先頭にいなくても魔法をかけることができるけど、前列にいる必要があるぞ。ただし、前列にいるキャラクターは先頭にいなくてもダメージを受けることがあるので気をつけよう。

キャラクターの入れ替えは、メニューウィンドウを開き「ヒーローを選ぶ」を選択して、入れ替えたいふたりをカーソルで指定すればOKなのだ。

▲入れ替えたいキャラクターにカーソルでを合わせると、細かいデータが表示される

Game daveloped by U.S.Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc. © 1988, 1989 TSR.Inc.All Rights Reserved © 1988, 1989 Strategic Simulations,Inc.All Rights Reserved Presented by PONYCANYON Inc.

ザク・ツァロスの迷宮にはモンスターがいっぱい！

それではいよいよザク・ツァロスへと入っていこう。最初はどんな敵が出てくるのかまだわからないので、パーティの中でもヒットポイントの高い部類にはいるキャラモンで様子をみることにしたよ。

と、さっそく現れたのはキャラモンよりもちょっと小さいドラコニアンのバアズ。しかしこいつは弱くて、剣を何度か振るううちにあえなく死んで灰となった。

続いて登場したのはどぶドワーフことアガー。ちっちゃい体でキャラモンのところへやってきては、やたらとキックしてくるのだけれど、その仕草がとってもユーモラス。とはいえ、剣で……あれ？　アガーが小さすぎて剣が当たらないや。しかたないから、こっちも背の低いドワーフのフリントにチェンジ。フリント自慢のバトル・アックスの威力はすさまじく、なんと一撃でやっつけてしまった。うん、これは頼もしい。そうそう、あとで気づいたんだけど、キャラモンでも剣を下に向けて振ればアガーに当てることはできたんだよな。このテクニックを早く身につけるようにしなくては！

さらに奥へと進んでいくと、魔法を使うドラコニアン、ボザクがでてきた！戦闘中にゴールドムーンに何度も治療の魔法をかけてもらい、なんとか倒すことに成功したけれど、このままじゃすぐに魔法がなくなっちまう。もっとよい方法ってないのかなぁ？

▲スターム対トロールの一騎討ち！　トロールは大きいし、力もあってなかなかの強敵だ

▲バアズに弓矢で攻撃するタニス。離れたところにいる敵に攻撃できる飛び道具は便利

▲ボザクの魔法攻撃をかいくぐって切りかかるフリント。背が低いとこんなこともできる

▲「スコアを見る」を選ぶと、いままでに倒したモンスターをチェックすることができる

ザク・ツァロス内は、こんな感じ……

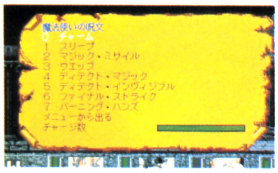
マップはすべて横スロールタイプ。東西に伸びている廊下も、南北に伸びている廊下も同じように表示されるんだ。だからマッピングをするときには、キャラクターを表示している左側にある方位磁石（!?）をチェックするのを忘れないようにしよう。

また、入れる扉や通路などでは、その方位が赤く表示されるのでこちらも見逃さないように。

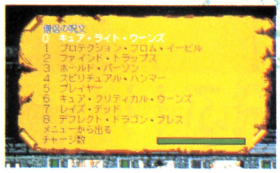
いかすファンタジーゲーム天国

「魔法使い」と「僧侶」の2種類の魔法を使いこなせ！

マギウスの杖を持ってるレイストリンの「魔法使い」の魔法は、モンスターに対してかける攻撃的な魔法がそろっている。チャームやウエッブという相手の動きを止める魔法から、マジックミサイルのように直接ダメージを与えるものまで。一方、青水晶の杖を持っているゴールドムーンの「僧侶」の魔法は、パーティの仲間に対する防御（癒し）の魔法だ。キュア・ライト・ウーンズといったキズを治すものから、ドラゴンのブレスから身を守るデフレクト・ドラゴン・ブレス、死者を生き返らせるレイズ・デッドまであるぞ。ただし、魔法には限りあるので、節約して使うようにしよう。



▲「魔法使い」はこれだけの魔法を使うことができる。戦闘時に有効だ

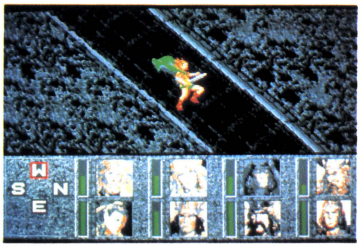


▲一方こちらは「僧侶」の魔法。チャージ数が0になると使えなくなる

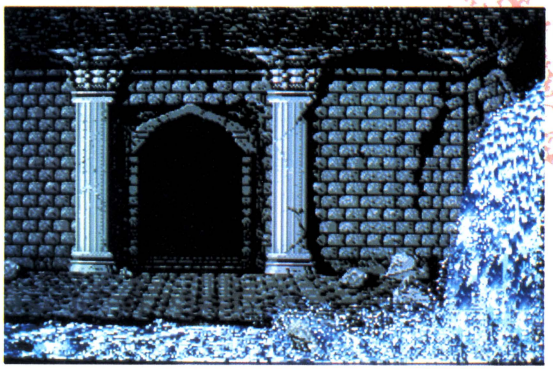
◀トロールをウエッブで、からめとったところだよ

迷宮内ではいろんなできごとが待っているのだ！

ザク・ツァロスの迷宮内には、さまざまなイベントが待っている。たとえばトラップ。入ってすぐの場所にも用意されていて、下を通るといきなり天井から岩や石板が落っこってくるしかけになっている。当たればもちろんダメージを受けるから、ぜひとも避けたいところ。そのためには、ダッシュするのがいいだろう。テンキーの4や6を押すと左右に普通に歩くわけだけど、7や9を押せば左右に向かってダッシュするから、どんどん活用してやろう。



▲あわれタニスはシュートの中をすべり落ていったのでした。この先には何が……



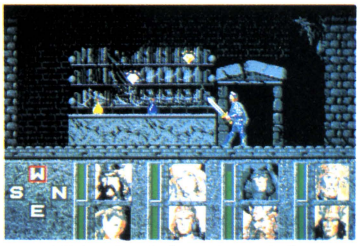
▲これが滝のシーン。キレイなグラフィックが全画面で表示される

また、シュートも用意されている。中に入れそうだからといって、むやみに入らないように。入るのは、その時点で行けるすべての場所をまわったあとにしよう。一方通行だから、重要なアイテムを取り忘れたって知らないゾ。

これらとは別に、いいことだってあるのだ。矢やポーション、それにジェムなどがいろんなところに落ちているのもそのひとつ。シールドや剣まで壁にかかっていたりする。

そして、滝。迷宮内のどこかにあるんだけど、全員のキズを治してくれる特別なもの。何度も治してもらえるわけじゃないけど、便利だよね。

▲おっと、モンスターを倒すべくどんどん進んでいったら、いきなり石板が落ちてきた！



▲ここはなにかのお店だったのかな？　ジェムやポーションが4つも棚に置いてあるぞ

▶戦闘中には、いきなりこんなことも起こるのだ

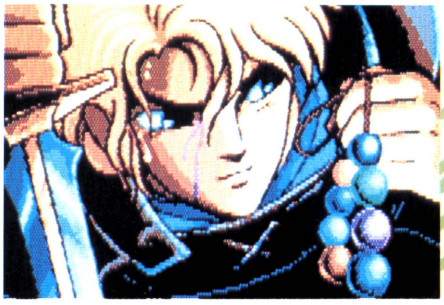
とまぁ、これらはまだ序の口。迷宮の奥にはパーティを他の場所にワープさせちゃう機械も登場するし、キサンスのところにたどり着くまでには数多くの試練が待ちかまえているのだ。うーん「円盤」を手に入れるのはいつになるやら……。

こんなふうにならないようにネ！

BURAI ブライ 上巻

飯島氏&リバーヒルソフトの渾身の力作『BURAI』。ファンの期待を裏切らず、NHK連続ドラマもハダシで逃げ出す超大河ロマンRPGになる……はずだぞ！

勇士たちよ、光の御子を守れ！ 三銃士の願いを乗せて八玉が飛ぶ!!



▲無念！　必死で御子を守ったものの力つきて倒れた三銃士！

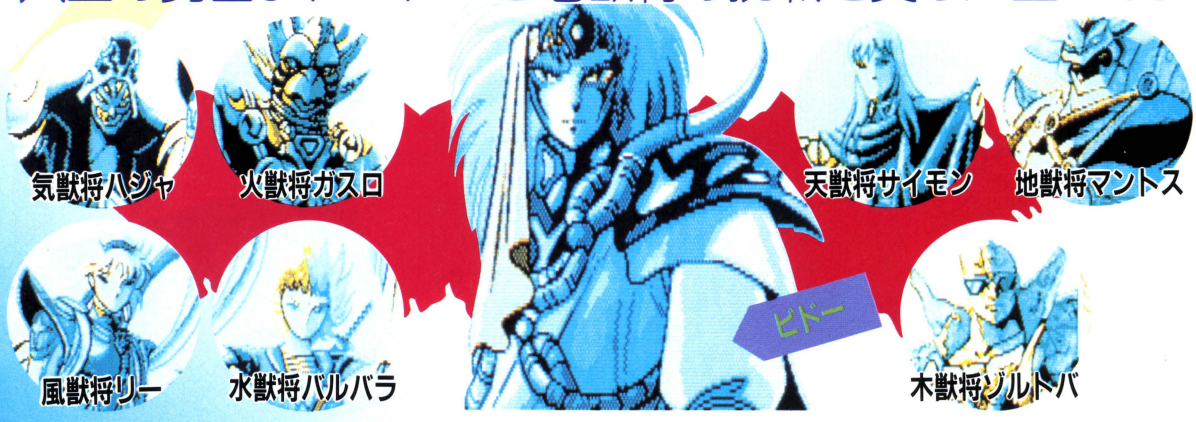
風獣将リーの配下、四死面

はるか遠くから、傷ついた３人の戦士と１頭のロバが歩いてくる。ロバの背中に揺られているのは、まだ幼いキプロス星の皇子。闇の神ダールの封印を解き、その強大な力を身につけたビドーと七獣将によって、あえなく滅ぼされた王家の跡継ぎである。そして３人の戦士は、その皇子を守る三銃士。残虐非道なビドーたちの追っ手から、命がけでここまで逃げのびてきたのだ。ちなみにキプロス星には古いいい伝えがあり、それによると、闇の神ダールが蘇るとき、光の神リスクも人のかたちを借りて姿を現すという。そして、三銃士に守られたこの御子こそ、光の神リスクの化身なのである。だからなおさら、御子をビドーらの手に渡すわけにはいかない。なんとしても、守りとおさなければならないのだ。

ところがその時、一行の頭上を不気味な影が襲った。七獣将のひとり風獣将リーの命によって彼らを追ってきた、四死面である。長旅で疲れはてた手負いの三銃士は、最後の力をふりしぼって御子の周囲に光の結界を張り、敵の攻撃をはねかえす。そして、力つきて倒れる寸前に８つの玉の首飾りを空に放ち、自分たちに変わって御子を守る勇士を集めてくるよう念じたのである。三銃士の願いを乗せて、８つの玉は空に飛び散った。光の結界の効力は１カ月。それまでにはたして８人の勇士が無事に集まるのだろうか……？

と、こんな調子で始まる、ファンタジーＲＰＧ『ＢＵＲＡＩ』。なんとオープニングだけで30分という、とてつもない長さを誇る超大作なのである。勇士に選ばれた８人の、それぞれの冒険。そして、いよいよ８人、そろってからの、ビドー軍との戦い。そして、次から次へと明かされていく伝説の真相。人間たちの野望に神々の思惑がからまりあって、ドラマは複雑に壮大に展開していく。なんたって、まだ１作目も完成しないうちから、『ＢＵＲＡＩ２』『ＢＵＲＡＩ３』の構想が練られてるってんだから、脱帽ってヤツだあね。

八玉の勇士よ、ビドーと七獣将の挑戦を受けて立て!!



●リバーヒルソフト☎092-771-0328 ●ＰＣ-8801ＳＲ、ＰＣ-9801、ＭＳＸ2／価格未定

そして、宿命のもとに8人の勇士が立ち上がる！

いかすハイファンタジーゲーム天国

さて、三銃士によって空へ放たれた8つの玉は、キプロス星の島々から、それぞれの勇士を見つけ出した。ところが、この勇士たちってのがまた、とんでもなくユニークな顔ぶれ。少年マンガのノリの熱血ヒーローあり、少女マンガ風美青年あり。かと思えばクマだかリスだか正体不明の動物兄妹、針使いの美女に古いジジイ、やたらひ弱そーなガキ、そして極めつけは由緒正しい貴族のトカゲ男ときたモンだ。まさに豪華メンバーといおーか、ハチャメチャといおーか、とにかくハゲしく個性的（便利なコトバだぜ）。さっすがゲームの怪人・飯島氏が考え出したキャラだけのことはある。

こーゆーフツーじゃないキャラたちのことだから、とうぜん冒険のほうも波乱ぶくみ。8人が顔を会わすまで、ひとかたならぬ苦労が待っているのだ。したがってゲームの前半は、彼らのそれぞれの旅がテーマ。ＡＶＧやＳＬＧ仕立ての中味の濃いゲームが楽しめる。

ザン・ハヤテ

正義の海賊ハヤテは、仲間とともに集団脱獄！

ここは、ギバ島の反乱者収容所。囚人のひとり、熱血海賊ザン・ハヤテは、突然飛んできた青い玉によって、勇士のひとりに任命される。さっそく鎖を引きちぎり、収容所内に捕われた仲間とともに、大脱走をくわだてるハヤテ。きびしい監視の目をくぐり、仲間を助けて、見事脱獄を果たすこと……これが、彼のシナリオのテーマとなるのである。さって、キミはうまくクリアできるかな？

▲おっ、仲間を発見。おーい、助けに来たぜい

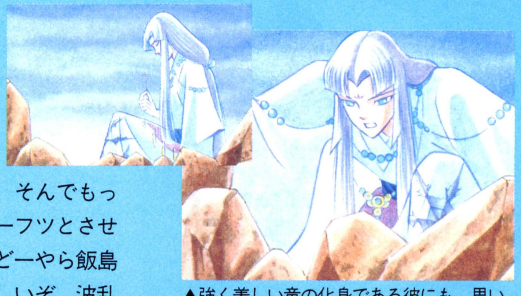
▼まずは看守を倒して、カギを手に入れなくっちゃね。へへ。いただき～

幻左京

竜族の頭領・左京は、華麗なる水術の使い手

いっぽう、ここはカムイ島。金竜と銀竜を引き連れて旅をする美青年、幻左京のもとに、白い玉が訪れる。

この左京、竜族の頭領にして、水術をあやつる技の使い手。しかも怒ると氷竜に変身するスーパーキャラなのである。ヒューヒュー、カッコイイぜ。そんでもって『抜忍』の幻妖斎をホーフツとさせる、超ハンサム（死語）。どーやら飯島氏お気に入りのキャラらしいぞ。波乱に富んだシナリオが楽しめそーだ。

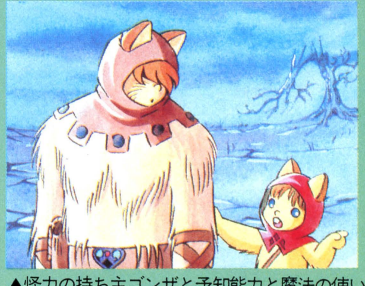


▲強く美しい竜の化身である彼にも、思いがけないイベントが用意されているのだ……

ゴンザ&マイマイ

親の仇を捜すゴンザとマイマイ兄妹のもとに2つの玉が……

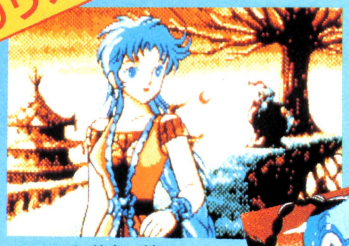
さて、ところ変わって、ここはヒューイ島。ナインテールなる魔物を両親の仇とねらうゴンザとマイマイは、仇討ちのとちゅうで、藍玉と赤玉に出会い、勇士にスカウトされる。名誉ある使命に、マイマイは大喜び。だがゴンザは、親の仇を討つまで御子のもとへは行けないと、首を横に振る。ってなワケで、ナインテールを捜し出して戦うことが、ふたりのシナリオの目的となるのである！



▲怪力の持ち主ゴンザと予知能力と魔法の使い手マイマイの旅の行く手に待つものは？

リリアン

針使いの美少女リリアンは、幻の恋人を追って……



▶彼女の針には、人に真実をしゃべらせる自白剤や、シビレ薬の効果もある。頼もしいぜ

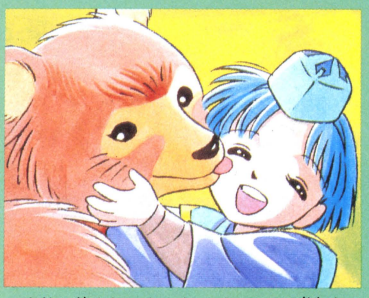
次なる勇士は、アラメンテ島のリリアン。幼い日に結婚の約束をした初恋の男を捜してたびしているところ、紅玉によって使命を知る。彼女の特技は、針を使って攻撃したり、ケガの治療をしたり、という不思議な技。シナリオは、旅の途中で巻き込まれる事件を解決するＡＶＧなのだ。ユニークな冒険が待ってるぞ。

▼旅のとちゅうで立ち寄った村で、思わぬ事件に遭遇！

クーク・ロー・タム

念術師の両親に守られて、心やさしい少年が旅立つ

黄玉が選んだ勇士は、モード島の念術師バビル。彼は御子のもとへと旅立つため、家族を友人の家に預けることにする。だが、ある事件をきっかけに、その使命は息子のクークが引き継ぐはめになるのである。果してその事件とは？……それは、クークのシナリオを解いてのお楽しみ。動物とことばを交わす才能を持つ内気な念術使いの少年がどんな成長をとげていくのだろーか？



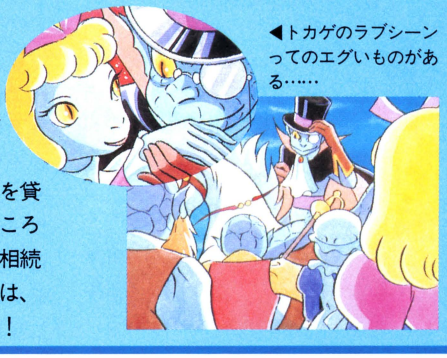
▲動物と仲よしのクーク。パーティに参加してからも、その能力が仲間を救うこともあるのだ

ロマール・セバスチャン7世

勘当された貴族ロマールは、父の危篤を知って帰郷！

◀ロマールの特技は剣術。フェンシングの剣を使った魔法などもあやつるのだ

ベルンバ島のロマールは、リーザズ族の貴族の出身。勘当されてサーカスの曲芸師に身をやつしていたが、父の危篤を知り、急いで帰郷の旅に出るところだ。とちゅうで出会った、緑玉の説得にも耳を貸さず、馬を走らせるロマール。ところが彼を待っていたのは、醜い遺産相続の戦いだった……。彼のシナリオは、館を舞台にした戦闘のＳＬＧだぞ！

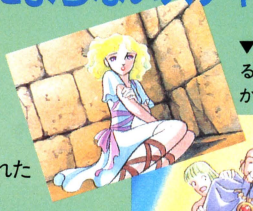


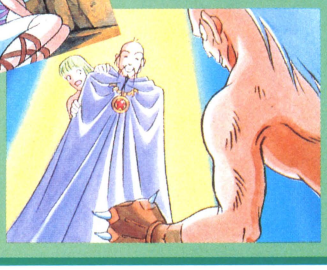
◀トカゲのラブシーンってのエグいものがある……

アレック

占い師の長老アレックの、みかけによらないスチャラカ道中

さてドンジリに控えしは、ソレス島の占い師アレック。気獣将ハジャの命令で八玉の勇士の顔ぶれを水晶に映し出して見せ、最後の勇士のところで、ヒョイと隠し持ってた紫玉を取り出してみせるとゆー、なかなか楽しいジイさんである。彼の特技は、いわずと知れた占いと魔法。見かけによらないヒョーキンさがウリのキャラなのだ。





▼旅のとちゅうには、笑えるイベントがいっぱい。いかにも飯島氏的キャラだね

「もう、ほかのゲームでは遊べないカラダにしてみせる！」飯島氏が高笑いとともに語った自慢のシステムとは！？

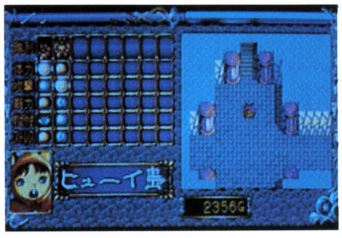
いかす ファンタジーゲーム 天国

そんなわけで、ユニークなキャラとイベントがたっぷり盛り込まれた、長編ＲＰＧ『ＢＵＲＡＩ』。そのシステムにも、さまざまな工夫がされているという。まず大きなポイントは、戦闘を１回もせずにレベルを最大まで上げられるという、ＲＰＧにあるまじき仕掛け。その秘密は移動中の「訓練」なるコマンドである。このゲームの場合、移動中にさまざまな「行動」が選べるワケで、「訓練」なら戦闘能力、「調べる」なら好奇心などの数値が上がったりするのだ。飯島氏によると、「仮にも勇士ともあろー者が、ただボケボケと歩いてるはずがない。あたりをうかがったり、剣の腕を磨いたりと、つねになんらかの行動をしているべきだ！」という考えから、このコマンドが作られたそーである。なるほどねえ。ちなみに好奇心の数値が高いと、敵に先制攻撃をかけやすいだけでなく、隠れショップや秘密の抜け穴なんぞも見つけやすいとか。よくできたシステムだね。

また、キャラ同士の友好値によって治療などの魔法の効力が変化したり、苦手な場所ではストレスが高まって力が半減したり、と、かなり人間くさい設定がされているのも、おもしろい。

もちろん、敵キャラだって個性豊か。合体するヤツ、何万匹もの集団で襲ってくるヤツ、とにかく戦闘は飽きさせないそうだ。楽しみだぜ、ベイビー！

◀マップ画面上に出てくるのは、先頭のキャラだけなのだ



◀こちらは塔の中。さて、ここではどんなイベントが？

8人の勇士の活躍に、乞うご期待！

渋谷「J&P」に『BURAI』見参！　突撃取材ぢゃ!!

ワシも来たのぢゃ!!

去る８月10日、渋谷の「Ｊ＆Ｐ」にて『ＢＵＲＡＩ』のイベントが開催された。さっそく取材に行ってきたので、その報告をしようと思う。ところであの日、会場に行ったキミは、飯島氏に「コンプの木村」と呼ばれてたワタシを、覚えてくれてるだろーか。あんまり美しいんで驚いたろ。ザマーミロ、ワハハのハ、と。

さて、本題に入ろう。まず会場では、ワタシの次に美人だったリバーヒルソフトのオネーサマの解説つきで、『ＢＵＲＡＩ』のオープニングが紹介された。あまりの長さに、みんなコトバを失っていたぞ。それとも、感動してたのかな。

次に、飯島氏がエバって入場。みんなからの質問に答えるＱ＆Ａのコーナーだ。「発売は遅れませんか？」などとゆーシビアな質問も飛んできちゃったりして、笑っちゃったぜ。ゲームのシステムからキャラの解説まで、飯島氏の熱弁サービスに、会場は楽しく盛り上がったのであった。

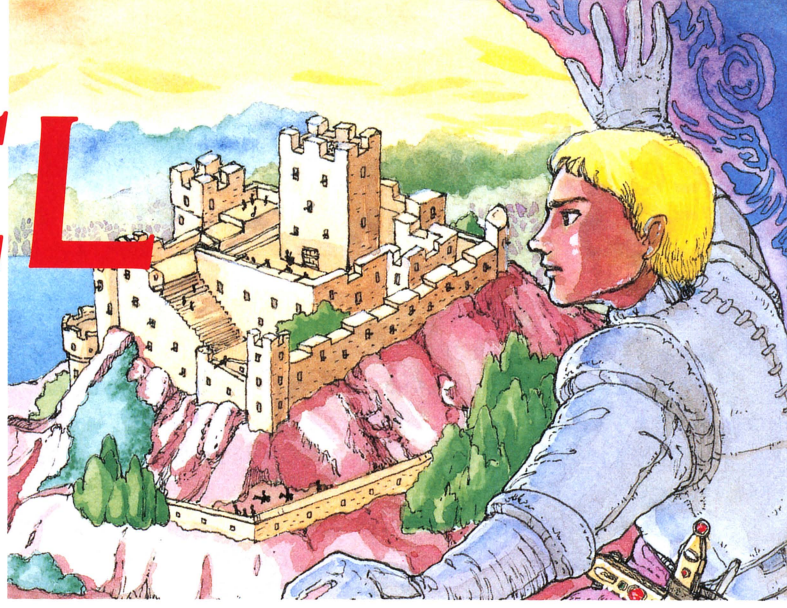
▶荒木伸吾氏の原画も登場。アニメファンは大喜びなのであった

▲最前列の諸君の中には、飯島氏の毒気にアテられて寝込んだヤツもいるかも……

デュエル

DUEL

ゴチャキャラシミュレーションという個性ある新分野を開拓した呉ソフトウェア工房から，より個性に磨きをかけた新作の登場だ！



戦い。それだけがいきがいだ！

たいがいのシミュレーションに戦いはつきもの。だから、戦いがいきがいなんて、あったりまえじゃん、と思われるかもしれない。だけど、『信長の野望』のような国盗り合戦なら、国を育てなければいけないし、『大戦略』のような純粋戦争ものだって、武器の生産や補給があるだろ？　そのために、都市を手に入れて、金をつくらなきゃいけなかったりもするよね。

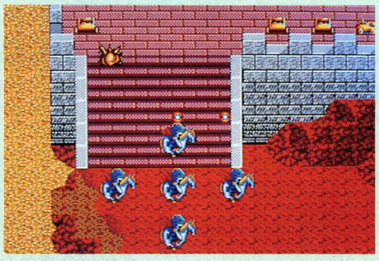
ところが、このゲームはそういう余計な要素は一切ないんだよ。そもそも“ＤＵＥＬ”とは決闘の意味。つまり、戦場の決戦だけに的がしぼられている。だから、ゲームが始まると、そこは敵と顔を突き合わせている戦場のまっ只中。いきなり戦闘開始となるワケだ。

なんで戦っているのかなんて、理由もどうでもいいじゃない。一応簡単なストーリーもつく予定だけど（取材の時点ではまだゲームシステムができたばかりで、ストーリーはできてなかったんだよーん）、それより、戦うこと、そのものを楽しんでほしい。そして、ゴチャキャラならではの、ひとりひとりの兵への思い入れを持ってほしい。予定では隊長などが死ぬときには、死に際のひと言などのセリフも入るぞ。

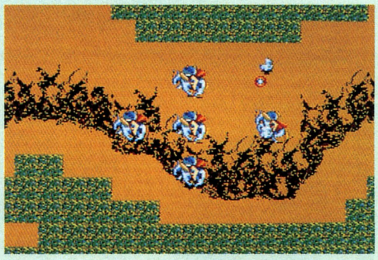
ひとつの面をクリアするには、長くても４、５時間。気楽に遊べるぞ。

地形は大事なポイントだぞ！

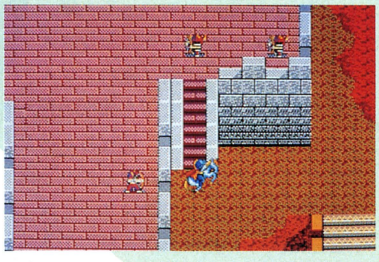
▲▼花も咲いている、美しい湖や沼。こういう場所は重装備している者や騎兵には不利。だから、軽装の歩兵などは重装備の敵をこういう所に誘い込んで戦うと、弱いはずの兵で強い敵も倒せるぞ

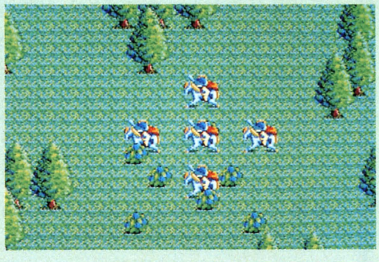


▲▼城や要塞攻めのときには、階段を登らなければいけないことも多い。広い階段なら、騎兵でも登れるけれど、狭い階段はムリ。騎兵に、ここまでの敵を蹴散らしてもらって、歩兵に登らせよう



▲ガケ登り。敵は当然、上からバシバシ矢を射ってくる。重装備の兵に強引に攻めさせるしかない
▼森のなかを走るのはとっても気持ちいい。美しいグラフィックを十分に味わってほしい





●呉ソフトウェア工房☎048-646-0660●PC8801SRシリーズ／8700円(税別)

チェスのように、部隊の動かし方を考えて!

いかすファンタジーゲーム天国

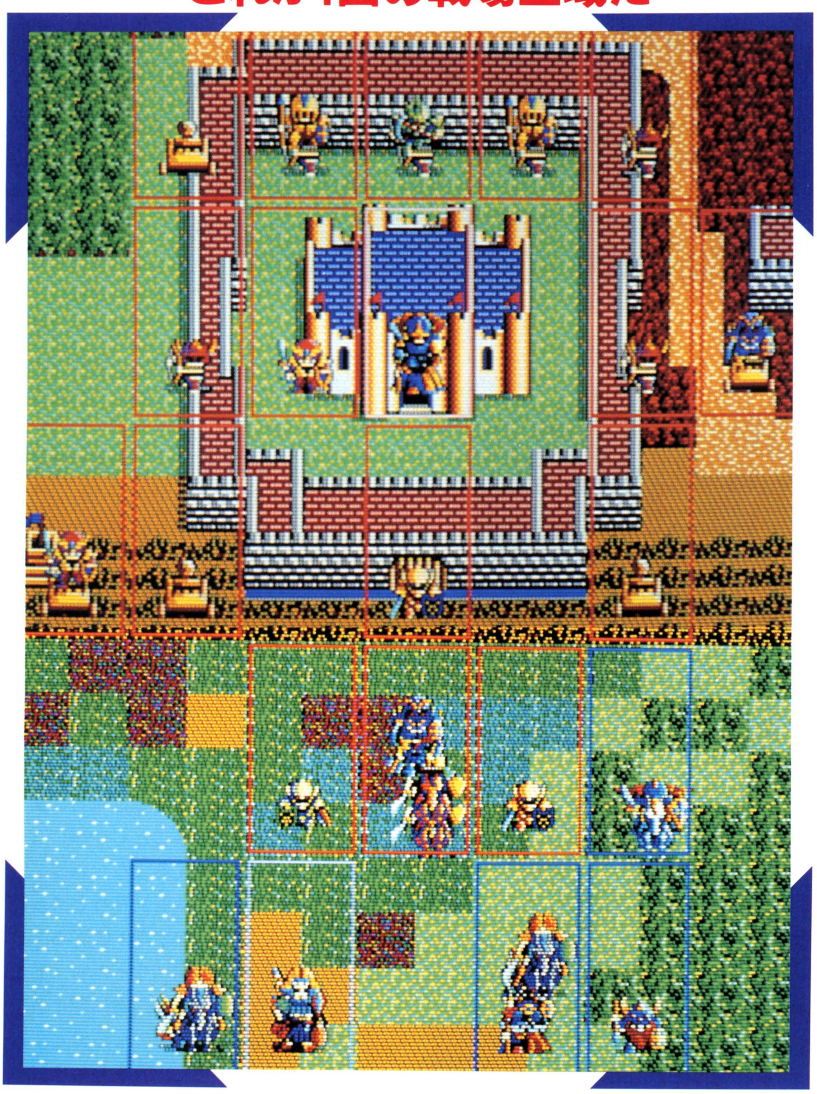
戦い方を重要視するってことは、つまり、チェスや将棋のように、部隊というコマの特性をつかみ、どの敵にどの味方をぶつけるか考えるってこと。当然、捨てゴマになる部隊もある。

ゲームが始まると、まず、下のような戦場のマップが登場。敵と味方の配置がひと目でわかる。ゴチャゴチャしているところは、部隊がいくつも駐留している地域でキャラが重なっている。

このマップは城攻めパターン。城に入ることをまず、考えなきゃ。正門は閉まっている。どうせ騎兵が入れるような大きな門は開いてるわけがない。ということは、裏口を探し、ゲリラ的に少数精鋭でなかに入らせ、正面を開けさせなきゃならないだろう。だけど、とりあえずは、正面に控える敵のどれかを倒して、突破口を開かないと話は始まらない。攻めることだけ考えていてもダメ。味方のキングをやられちゃ、おしまい。キングを護(まも)る兵も必要だぞ。

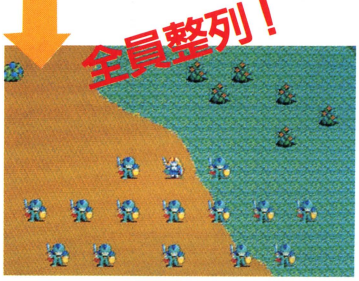
マップをにらみ、作戦を練ったら、各部隊へ命令だ。マップ上の青いワクが味方部隊のいる地域。そこへカーソルを運び、決定すると、地域マップが開く。その地域にいる部隊のひとつを選び、命令を出そう。移動させる場合もこの地域マップで行う。ひとつの地域のなかには城の内と外があったりするから、全体マップ上で、地域から地域へと単純に動かすわけにはいかない。

これが1面の戦場全域だ



▲これが地域マップを開いたところ。そこに部隊がいくつかいる場合は、まず部隊を選んでから命令を出そう

▲いちいち部隊全員が並ぶのはめんどくさいだろうって、わけで、移動のときには、隊長が代表で登場するのだ



▲移動のときでも、かわいいゴチャキャラみんなの顔を見たければ、全員表示もＯＫなのだ！

イラスト／渡辺天留子

そして、戦いの火ブタは切って落とされた！

お待たせしました！　では、いよいよ、肝心の戦闘へとまいりましょう。敵のいる地域に攻め込んだり、敵がこちらの地域に踏み込んでくると、即、地域マップが開き、戦闘になる。さあ、これから呉ソフトウェア工房お得意のゴチャキャラたちが、戦場をところ狭しと駆け回り始めるのだ。いわばＲＰＧの戦闘シーンだけを取り出した感じと考えればいいんじゃないかな？

戦闘中の操作は、基本的には自動。でも、よほど自軍が強いとき以外、最後まで勝手にやらせておくのは危険ってもの。やっぱり厳しく目を配り、危なっかしいところでは、手助けしてやらないとね。

戦場では、まず、地形の特色をつかもう。最初のページで紹介したように、さまざまな地形があるんだ。たとえば、川や湖、湿地帯などの足場の悪い地形。こういう場所では、重装備の部隊は動きにくく、不利になる。ということは、こちらが軽装備の歩兵などで、敵軍が重装備なら、こういうところに引き寄せて戦えばいいってわけ。自軍の重装備の者なら、当然、そちらに足を踏み入れさせないように気をつけよう。

山の上や城の塀の上に射手がいる場合はなかなかやっかいだ。騎兵などはやはり標的が大きいので、矢に当たりやすい。敵が手に届く場所にいる場合は、歩兵に先鋒をつとめさせればよい。だが、人数が少ないと、敵のところへ到達する前に全滅して、ムダ死にになる。塀の上など、手の届かない相手の場合はしょうがない、とにかくその場を駆け抜けて行くしかない。

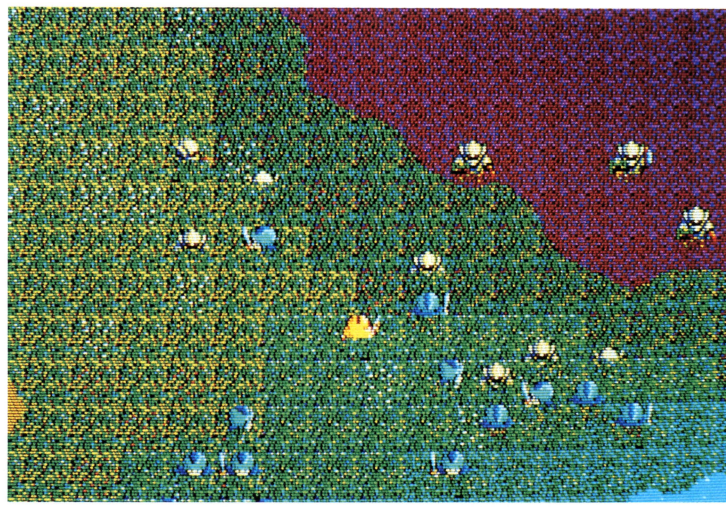
さて、敵と入り乱れての戦闘での基本作戦は、敵をひとりひきつけて、みんなで囲んでの袋ダタキ。味方が袋ダタキされそうになったら、早く助けに行こう。完全に囲まれると、逃げることもできなくなってしまう。このへんは、ＲＰＧと同じだね。

味方の体力には、いつも目を配っておこう。弱ってきた者がいたら、敵から離して休ませるべし。キャラにはそれぞれ個性があり、弱り始めると自分でさっさと逃げ出す者、瀕死の重傷でも戦いを放棄しようとしない者、いろいろいる。ガンバルマンは、いい子、いい子してあげたくなるけれど、ま、考えてみりゃ、戦うことしか頭にないオバカさんとも言えるよな。戦場で隠れて休むこともできる。花などのかげに隠れている姿はなかなか笑える。

どうにも形勢不利になったら、となりの地域に逃げ出そう。敵に囲まれている者を見捨てることになるけど、部隊全体のことを考え、涙を呑もう。

袋ダタキはやめて！

▲最悪のパターン。完全に囲まれて、逃げることもできなくなった



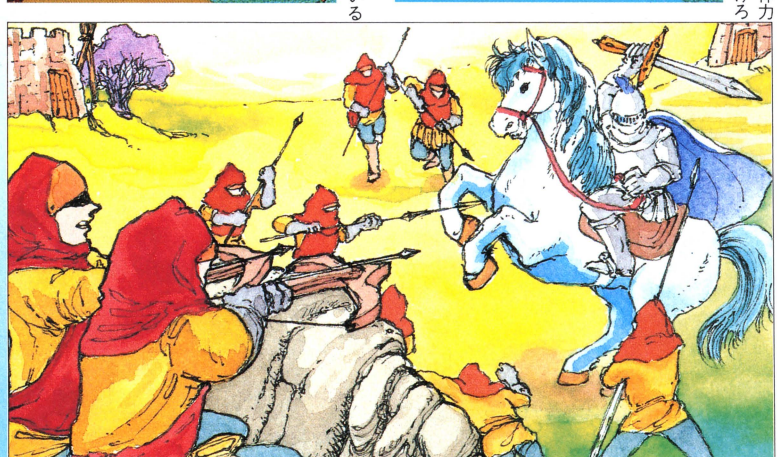
▲敵、味方入り乱れての戦闘シーン。懸命に戦っている奴もいれば……。とにかくファイト!!

体力が落ちたら隠れちゃお

◀花のところをよーく見て。ほら、兜がチラっと見えている

負けそうなら逃げちゃえ

◀敵が強いか、目的地まで体力を残しておきたいときは逃げろ



キャラは種類も表情もバラエティ！

こんな小さなキャラをよくここまで……とあきれるくらい描き込まれていて個性的なのだ。しかも、それぞれが十数とおりの表情を持っている。前向きで腕を振り上げてるところ、下げてるところ、怒ってるところ、イタタと泣いてるところ、もー、こうさーんという降伏姿勢……などなど。

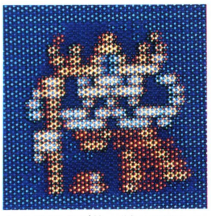
もちろん個性的なのは、姿、形だけじゃない。勇敢な者、短気な奴、臆病者など、性格も多彩。そして、どんな敵に強く、どんな敵には弱いかも、もちろん異なっている。このへんの個性は、戦闘での大切なポイントでもあるから、しっかり把握しておきたいもの。

なお、キャラクターはノーマルバージョンとファンタジーバージョンが用意されており、作戦もまた変わって、2倍楽しめるぞ。製品版では、両方とも約50種類入っているとか。

いかすファンタジーゲー天国

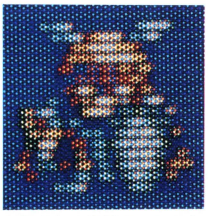
味方

キング



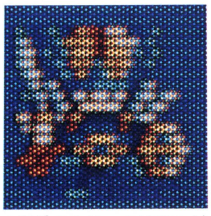
▲大切な王様。彼の下につく者は、当然、士気が高い

デューク



▲高貴なる侯爵さまは、矢やマジックに弱いのじゃ

バロン

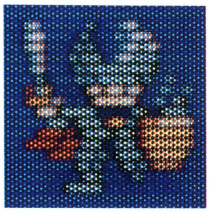


▲男爵さまは、力は強いが飛び道具は苦手なのである

ボウマン

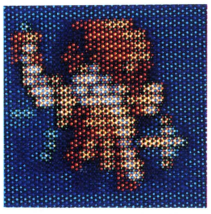
▲遠方の敵にも、矢で攻撃してくれる。接近戦は弱い

ソードマン



▲身が軽く、素早く攻撃して、矢やマジックにも強い

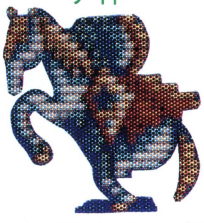
アクスマン



▲斧による強い一撃が頼もしーい味方なのであーる

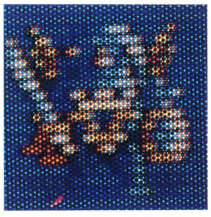
ファンタジー

ナイト



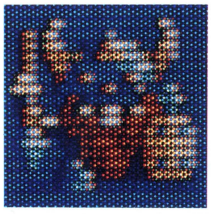
▲ノーマルバージョンと両方で活躍の、りりしい騎士

ロード



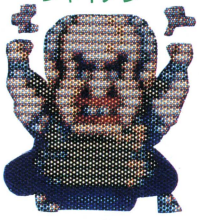
▲ノーマルにも登場するバランスのとれた強力な剣士

ドワーフキング



▲ノーマルと共用。矢に撃たれ強いのが特色

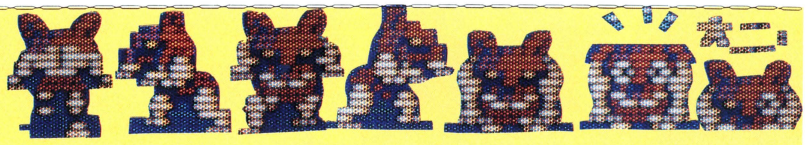
ジャイアン



▲どでかい図体で、パワフルだけど、その分鈍いのだ

笑える七変化

怒って，泣いて，コロコロ変わる表情が魅力。思わず，キャラに思い入れ。

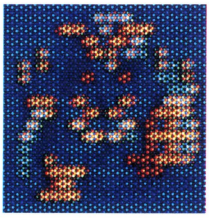


敵

敵キング

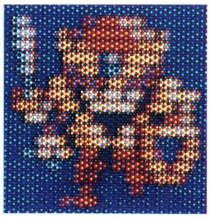
▲戦争を起こした張本人？守りが固く、しぶとーい

ダークナイト



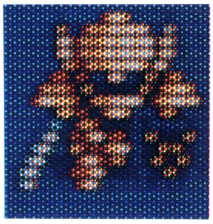
▲矢の攻撃には強いが、接近戦で袋ダタキすればＯＫ

レッドロード



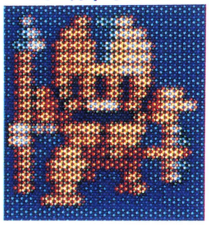
▲バランスのとれた強さでてごわい敵だぞ

キングスガード



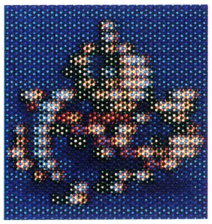
▲近衛兵。大人数で囲むようにして戦ったほうがいい

ゴールドランス



▲一撃は強いが、動きは鈍いから、さほど恐くない

ブレイドマン



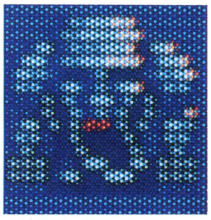
▲一撃は強烈。攻撃のひまを与えずにマジックで!!

ファンタジー

敵ナイト

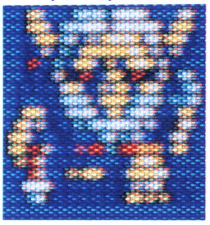
▲ノーマルと共通。騎兵、歩兵に強いが矢には弱い

トロール



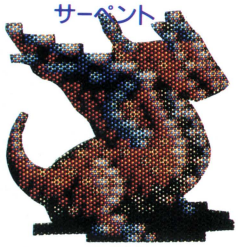
▲防御力が高いうえに、マジックにも強いてごわい奴

ホレストマン



▲防御力は弱いが、手数が多いので、注意しよう

サーペント



▲むちゃくちゃ強い。火を吐くからナイトですら危険

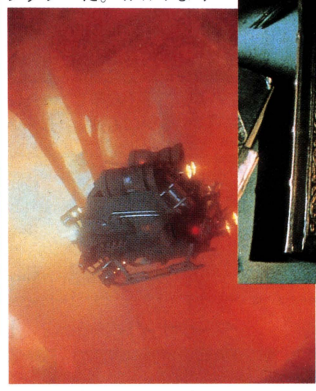
PRGファン必見！ ファンタジー・

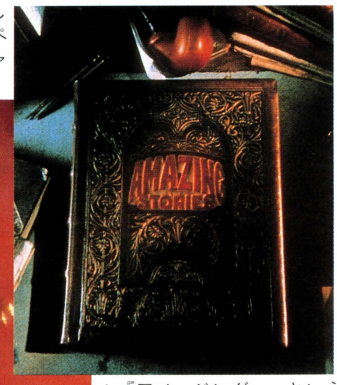
▼『世にも不思議なアメージング・ストーリー』は、スピルバーグ製作のアンソロジーのＴＶシリーズだ。ＣＩＣビクタービデオよりレンタル中

◀現在公開中の『マスターズ／超空の覇者』米・マテル社の企画によるネオ・ヒロイック・ファンタジーだ（東宝東和配給）

▲『シンドバッド／７回目の冒険』シンドバッドシリーズ第１弾。特撮はダイナメーションのレイ・ハリーハウゼン。ＲＣＡコロンビアビデオより

▼人間の体内をミクロ化して冒険する『インナースペース』はサイエンス・ファンタジーだ。ＷＨＶより





▲『アメージング～』という題名はヒューゴー・ガーンズバックが創刊したＳＦ専門誌から名付けられたものだ

特撮研究家 聖咲奇（ひじりさき）のオススメビデオガイド

聖咲奇さんは、知る人ぞ知る特撮専門誌『宇宙船』(朝日ソノラマ刊)の創刊時よりの編集スタッフとして有名だ。とくに海外作品に対する造詣（ぞうけい）は深く、海外のクリエーターに友人・知人が多い。最近では『宇宙船』に連載した50年代、60年代のＳＦ映画紹介小説『フラッシュゴードンの思春記』という超現実映画史をまとめた単行本を刊行している。

また、特撮のみならずコンピュータグラフィックスの研究も行っており、その成果が期待されている。

今回は、その聖さんに内外の秀れたファンタジー映画５本を選んでいただき、その紹介をお願いした。いずれも一度は観ておきたいという作品だそうなので、ぜひチェックしてね。

●写真提供・協力　ＷＨＶ（ワーナーホームビデオ）／ＲＣＡコロンビアビデオ／ＣＩＣビクタービデオ／大映ビデオ／ポニーキャニオン／ＣＢＳ

ムービー・カタログ

いかすファンタジーゲーム天国

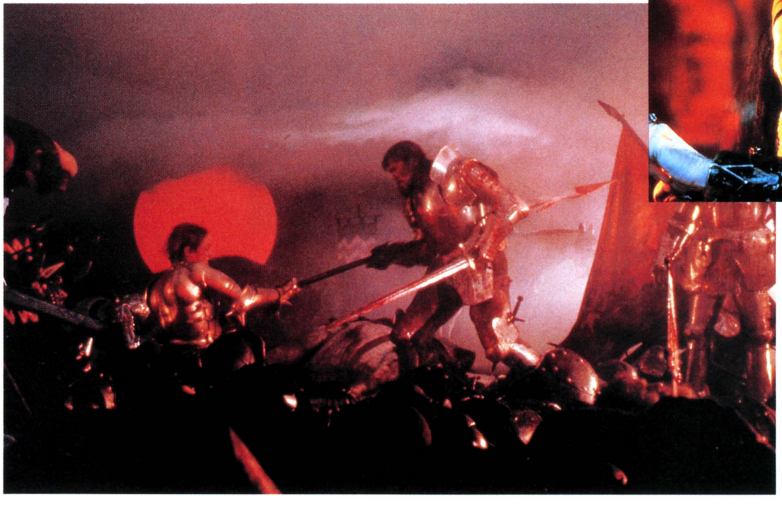
ファンタジーという言葉は、じつにたくさんの意味を持っている。ここでは編集部が選んだファンタジー映画の数々を紹介しよう！

ファンタジーの世界は限りなく広いのだ！

ゲームの世界で〝ファンタジー〟というと、ある程度限定されたものでしかない。しかし、映画や小説のなかではファンタジーというと、いろいろな種類のものがある。

R・E・ハワードのコナンシリーズのような〝ヒロイック・ファンタジー（英雄譚）〟、トールキンの「指輪物語」のような〝ハイファンタジー（オリジナルなひとつの世界を構築している物語）〟、ジャック・フィニイやレイ・ブラッドベリの諸作に見られる〝サイエンス・ファンタジー（科学的な要素が入り混った物語）〟など、こまかく分類していけば、それこそ何ページあってもたりないくらいの種類がある。ここでは、映画の世界のなかで、ファンタジー作品として高い評価を得ている名作から、マイナーな佳作まで、いろいろなタイプのファンタジー作品を特集してみた。ファンタジーといえば〝剣と魔法の世界〟と思っている人は、エッ、こんなのも！　と叫んでしまう作品もあるかもしれないけれど、それだけ懐が広い世界なのだ。

◀『ダーククリスタル』や『マペットショー』で知られるジム・ヘンソンが製作したファンタジックムービー『ラビリンス／魔王の迷宮』。ヘラルドネルソンより



▼イギリスの有名なアーサー王伝説を映画化した『エクスカリバー』。エクスカリバーとは聖剣の名前だ。ＷＨＶより

▲『キング・オブ・デストロイヤー／コナン2』より。ヒロイックファンタジーでは強大な悪役も重要なファクターといえる。ＲＣＡより

❶ 神話ファンタジー『アルゴ探検隊の大冒険』

◀『アルゴ探検隊の大冒険』ＲＣＡコロンビアビデオよりセールス＆レンタル中

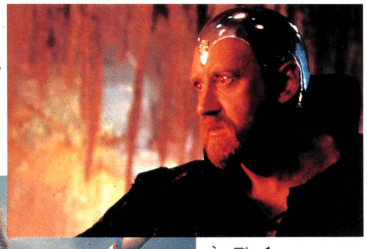
ギリシャ神話はもっとも原点的なファンタジーである。ピュアなイマジネーションだが、驚くべきパノラマを見せてくれる。それがレイ・ハリーハウゼンという希代のビジュアリストの手にかかるとさらに恐るべきリアルさで迫ってくる。

ここに登場する設定やモンスターたちはファンタジーＲＰＧのプレイヤーに非常に具体的なイメージを提供してくれる。これは神話のイメージだけでなくハリーハウゼンのオリジナリティの勝利ともいえるだろう。たとえば青銅の巨人タロスなどは神話では人間大である。またラストの骸骨兵士も神話では普通の人間として登場する。ヒドラも元来、水蛇であって、多頭竜という記述はない。

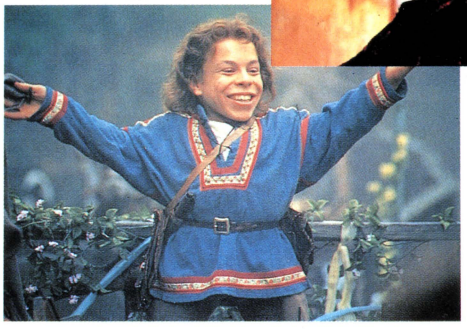
地の果てコルキスまで黄金の羊毛を求めて旅をするというこの作品、長大なギリシャ神話のなかでもっとも典型的な冒険物語である。これを見る前と見た後ではファンタジーＲＰＧに対するイメージが変わっていること確実である。

ソニー／東宝東和

▲公開中の映画『マスターズ』より、闇と混沌の魔王スケルター。主人公ヒィ・マンの最大の宿敵だ。邪鬼の杖で雷を放つことができる



▶『エクスカリバー』(ワーナーホームビデオ)に登場する魔術師マーリン。主人公に聖剣を与える



◀『ウィロー』(RCAコロンビアビデオ)の主人公ウィロー。小人族が主人公というのがユニークだ

個性豊かなキャラクターが多いファンタジー・ムービー

ファンタジー・ムービーに限らず、おもしろい映画には、個性的なキャラクターが欠かせない。物語の楽しさというのも、もちろんだけど、登場キャラクターが光っているか否かで、作品のおもしろさが決まってくる。

キャラクターといっても、主人公ばかりでなく、脇役もユニークな奴が望ましい。敵役にしても、いかにも悪者というステロタイプな奴より、ちょっと風変りな奴のほうが印象に残る。

ゲームの場合だと、必然的に英雄になるべく行動していくが、映画の場合だと、いろいろな事情が主人公の側にあり、なりゆきで戦う奴、偶然主人公に選ばれる奴など、多種多様だ。ゲームの主人公も、もう少しユニークなのがあってもいいのではと考えてしまう。

②考古学ファンタジー『夢幻旅行記』

◀『夢幻旅行記』パックイン・ビデオよりセールス&レンタル中

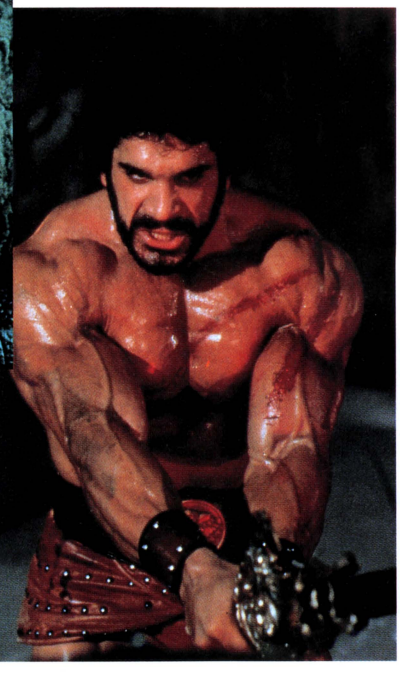
子供たちだけの旅を描けば、それはそく、ファンタジーになる。非常に安直ない い方に聞こえるかもしれないが、ある面で真実である。というのも子供というのはほんの些細なことでも巨大なイマジネーションを使って夢に仕立て上げる天才だからだ。

チェコで製作されたこの作品は、少年たちが歴史の河を遡って生物の進化を逆に辿るという一種の教育映画に近いものである。少年たちは巨大な哺乳類の時代から恐竜時代を経て三葉虫の時代に達するのだが、この間に原始人の洞窟に迷い込んだり行方不明が出たり猛禽に追いかけられたりと、大冒険が用意されている。

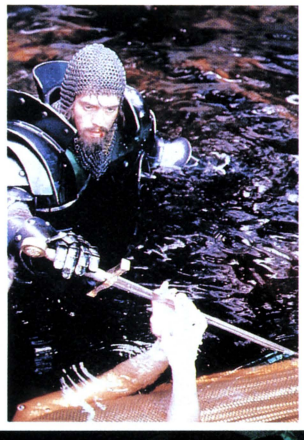
製作者のカレル・ゼマンは『悪魔の発明』で銅版画のようなアニメーションを見せた人物である。三葉虫の化石を見た幼い少年のひと言「これの本物が見たい」、旅はそこから始まる。高い科学性と少年の夢との融合はノスタルジアを感じさせる男のロマンである。

いかすファンタジーゲーム天国

▲『アルゴ探検隊の大冒険』(ＲＣＡコロンビアビデオ)より。主人公対７首竜ヒドラ



▶『超人ヘラクレス』(ＲＣＡコロンビアビデオ)より。超人ハルクを演じた俳優が主役



◀『エクスカリバー』(ＷＨＶ)より。湖の主から聖剣を授かるウーサー(アーサー王の父)

▼ヒィ・マン役のドルフ・ラングレンは昨年公開された『レッド・スコルピオン』で有名

ヒロイックファンタジーが一番楽しい!?

剣がうなり、肉体がきしみ、汗がほとばしる。ヒロイック・ファンタジーの魅力は、主人公の圧倒的な強さと肉体美、そして強大な敵に立ち向かう潔さに尽きる。

◀『マスターズ』(公開中)の特撮は『スターウォーズ』『レイダース』のリチャード・エドランドだ

それらの条件を満たしているヒーローは、古今東西、山のようにいる。古くはギリシャ神話に登場するヘラクレスや、日本書紀のヤマトタケル、ハワードのコナン(キンメリア人のコナンね)、そして数々のドラゴンスレイヤーたち。映画でそれらの作品を見る最大の楽しみは、彼らの活躍が映像というスクリーンのなかで実体化している驚異なのだ。コナン役のアーノルド・シュワルツェネッガーやヒィ・マン役のドルフ・ラングレンの鋼のような肉体は、まさに芸術的な驚きを与えてくれる。

③魔界ファンタジー『妖怪百物語』

◀『妖怪百物語』シリーズは3本あり、これは第一作。大映ビデオよりレンタル＆発売中

『スターウォーズ』でマペット技術がポピュラーになったり、『グレムリン』というような作品が当たったりして、グロテスクかつユーモラスなどという存在が市民権を得た感がある。ヨーダしかり、イウォークしかりである。日本映画はかなり早い時期にこの〝グロ・ユーモラス〟の映像化に成功していた。

1968年に大映で製作されたこの奇怪なファンタジーは、グロとユーモアを合わせ持った妖怪というキャラクターを初めてスクリーンに活写した作品だった。物語は悪代官にその棲家を追われた妖怪たちが復讐するという単純なものだが、各処に見られる妖怪たちの描写が特撮のつくりだす雰囲気とあいまって秀逸である。

怪談映画がともすればただひたすら恐いだけになってしまうのに対して、この作品では笑いながら悪夢を楽しむといった体験ができる。ちなみにこの作品、『妖怪大戦争』『東海道お化け道中』の２本の続編がある。

ユニークな生物やメカが登場するのもファンタジー・ムービーの魅力だ！

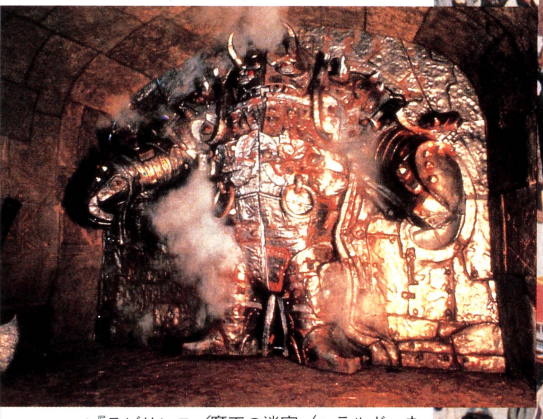
ファンタジー（空想）というだけあって、ファンタジー・ムービーには、実在しない怪物や生物、そしてメカニックが多数登場する。怪物なら定番ともいえるドラゴンやグリフォン、メカならロボットの原型ともいえるギリシャ神話の青銅の魔人タロス、６本腕のインド神話に登場する魔神像カーリなどがある。

また、歴史上実在していた太古の生物である恐竜も、ファンタジーの世界では現実のものとして登場する。

いうまでもないことだが、それら空想上や非現実的なキャラクターに生命を吹きこんでいるのがＳＦＸ――特撮である。ハリー・ハウゼンの得意とするダイナメーション（人形アニメ）や、ジム・ヘンソンのマペット（人形）、そして特殊メイクなどが、さまざまなクリーチャーを生み出し、映像の世界を広げている。

それらの特撮シーンもファンタジー映画を観るときには欠かせない楽しみだ。とくに最近の特殊技術の進歩は目ざましく、チャチに見えないのもうれしい。

▲『恐竜グワンジ』（ＷＨＶ）は、現代のメキシコに恐竜が登場する物語



▲『グレムリン』（ＷＨＶ）は、現代のおとぎ話ともいうべき作品だ。現在アメリカではパート２が製作進行中

▲『ラビリンス／魔王の迷宮』（ヘラルド・ネルソン）には、多数のクリーチャーが登場する。写真の怪物は城門が変形したロボット

▶『チキチキバンバン』（ＷＨＶ）とは、貧乏発明家ポッツがクラシックカーを改造した万能カー、チキチキ号の冒険の物語だ

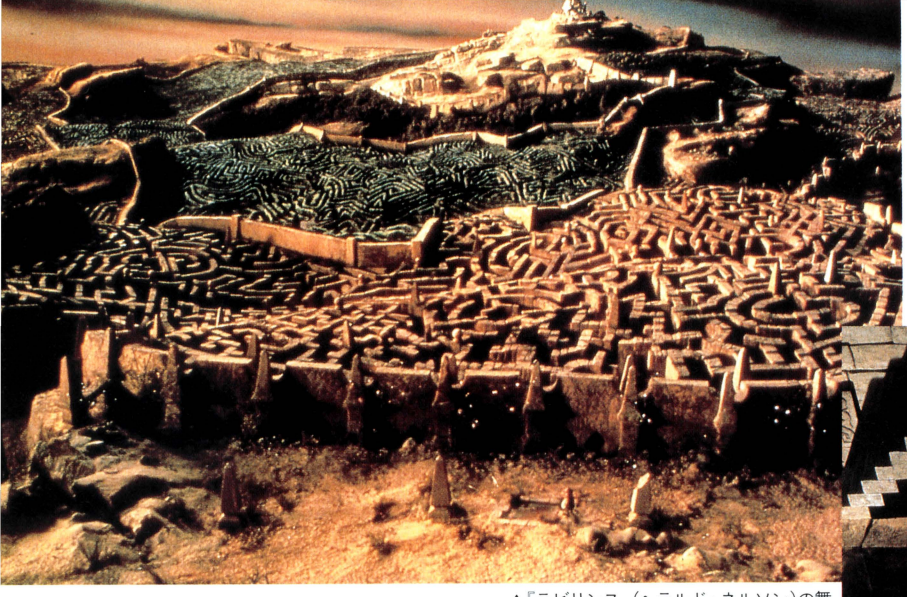
④ＳＦファンタジー『バーバレラ』

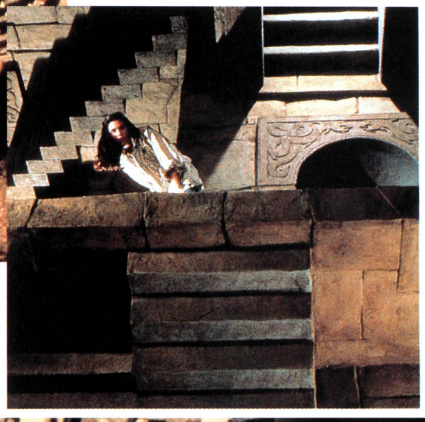
◀『バーバレラ』Ｊ・フォンダ主演。ＣＩＣビクタービデオより、セールス＆レンタル中

新版『キングコング』は嫌いである。『砂の惑星』も嫌いである。要するにラウレンティスが嫌いなのだ。と、いうと「彼はバーバレラをつくったプロデューサーだぜ」といわれて黙り込んでしまった。あの大成金プロデューサーもかつては良い佳作をつくっていたのだ。『バーバレラ』は、フランスのＳＦコミックスを映像化したもので、耽美派監督のロジェ・バディムが妻のジェーン・フォンダを宇宙ヒロインに仕立て上げた作品である。ＳＦでありながらほぼ科学性ゼロ。30～40年代にアメリカで流行したＳＦ活劇のポルノ版といった趣きだが、エロティック・ファンタジーとしてみると上質である。

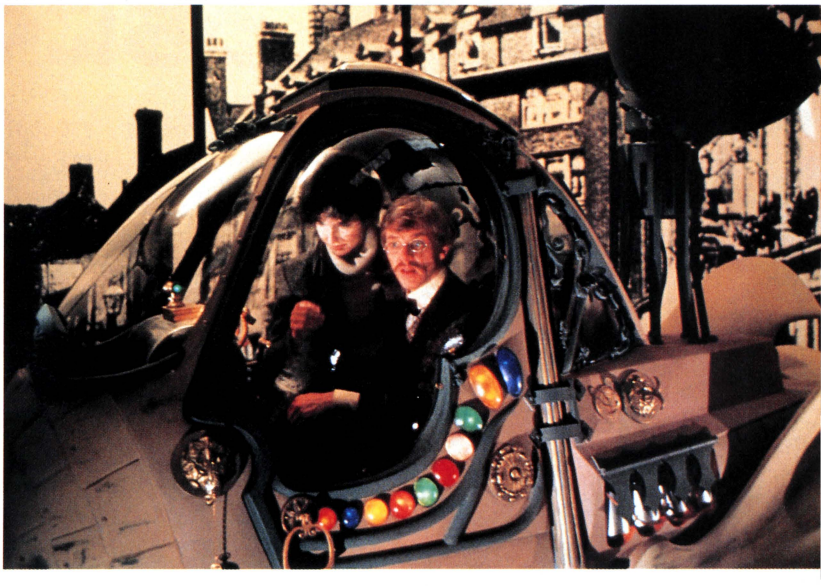
謎の惑星リテオンの地下都市ソゴで女宇宙飛行士バーバレラが繰り広げる冒険物語を核に、革命軍や王族、怪物などが入り乱れる。映像の破天荒なおもしろさとバーバレラの色気、さらにアドベンチャーゲーム的に展開するストーリーが楽しい。

いかすファンタジーゲーム天国





▲『ラビリンス』(ヘラルド・ネルソン)の舞台は、ゴブリン王(演じるD・ボウイ)の世界だ。視覚的なトリックが楽しい
▼『タイムアフタータイム』(WHV)の主人公はSF作家のH・G・ウェルズ。彼は自作のタイムマシンで現代へやってくる



物語世界にもいろいろな種類があるのだ！

ファンタジーの世界というか、舞台というと、時代は中世ヨーロッパ風、木々の緑に囲まれた土地というイメージが強いゲーム世界であるが、こと映画となると、その舞台にはいろいろな種類がある。

はるかな太古の神話の世界や、現代、そして超未来や他の惑星、ちがう次元や人体のなかなど、ありとあらゆる時代と場所が登場する。有名な画家エッシャーの世界を視覚化したような『ラビリンス』の迷宮や、誰も見たことのない異世界（ときには天国とか地獄とかね）を楽しめるのもファンタジーの特徴なのだ。

ところで、最後につけたすならば、この特集で紹介したファンタジー・ムービーは、まだまだ氷山の一角に過ぎない。とにかく、なんでもありの世界、それがファンタジー・ムービーの素晴しい世界なのだ！

⑤民話ファンタジー『ストーリーテラー』

◀『ストーリーテラー』とは語り部の意味だ。CBSソニーより、レンタル&発売中

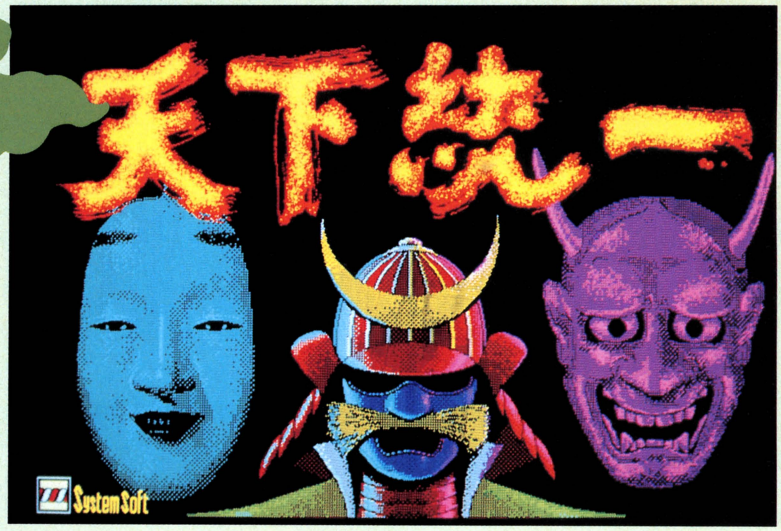
最後の1本は、これぞファンタジー！という作品。マペットの威力というか魅力を十二分に見せつけてくれる。『マペットショー』や『SW』などそれまでのジム・ヘンソンの集大成的シリーズともいえるこの『ストーリーテラー』、時代を超越した昔話の真骨頂をリアルに展開する。

短編3本を1巻として全3巻、計9本のお話が用意されていて、それぞれに〝ユーモラスでグロテスクな〟モンスターが登場する。そして、それらが生きているように動き演技してしまう。お話のわかりやすさと、安直な擬人化を避けたリアルさは、いまの時代にあって、子供たちに必要な新しい〝精神の栄養素〟といえる。大人の鑑賞にも十分耐えるこのシリーズを見るとき、ファンタジーの持つもっとも大切な主張を知る。

それは「子供時代というのが通過したり卒業したりするような単なる一時期ではなく、一生持ち続けるべき〝魂〟の別名である」ということだ。

秋の特番企画

時代劇ゲームの時代



人間五十年、下天のうちにくらぶれば

どうも、お茶の水です。さて、今月は「時代劇ゲームの時代」と題して『天下統一』のリプレイならびに傾向と対策、しっかり扱ってみたいもの。

これまでにも触れたように、このＳＬＧの特徴のひとつは、国ごとではなく城を単位とした戦略ゲームであること。つまり、より細かいレベルでの「戦略」が必要になる。「戦略」には担当する大名によって、さまざまなパターンがある。初めから小大名（１国を統一）として比較的楽に勢力を拡大できる大名もあれば、悪戦苦闘を強いられる大名もある。まあ、詳細については次の頁を参照のこと。ＯＫ!?

▲なかなかハードなオープニングであるな！

▲これもオープニング。美麗、雰囲気抜群！

▲この下に制作者名が表示。映画的！

暑い夏が終わって、ヘトヘトになった体もさわやか〜な秋風が吹くこのごろになると、ナゼか血わき、肉踊る。わいた血をさましたり、踊った肉をしずめるには、ズバリ時代劇ゲームが一番なのだ!!

天下統一
P110

ハラキリ
P116

斬〔ZAN〕
P120

●システムソフト☎092-714-6236● PC 9801シリーズ(98 / Uを除く)/9,800円〔税別〕

1551年、信長の傾向と対策

時代劇ゲームの時代

やはり今月も織田である。なぜワタシが織田を選ぶかというと、まず『天下統一』においては、織田の勢力確立はやや難しく設定されているということ。武田・北条・今川などに比べれば、国内に多く敵あり、また、国が中央に位置するため、敵の侵攻を招きやすい。コンピュータが尾張を担当する場合は、遅かれ早かれ、必ずといっていいほど潰されていた。

まあ、それでも今回の完成バージョンでは隣国美濃の斎藤氏がやや弱体となっているので、警戒すべき筆頭は駿河の今川。東を同盟国（北条）に遮られているので、怒濤のごとく西進してくる。織田としては一刻も早く国内を統一して今川に備えることが、序盤の戦略その一だろう。というわけで、「打倒、義元」がとりあえずの悲願。では諸君の成功を祈る！

▲信長ついに起つ！　とはいえ味方がやや頼りない。求む勇将、高給優遇なのだ！

美濃・斎藤氏

織田の唯一の同盟国。豪族ながら26万石と豊かな領土を有する。が、同時にこの国の独立勢力は強力。稲葉、安藤といった名のある武将に率いられた独立勢力軍が当分の間、斎藤氏の国内統一の障害となるだろう。わが織田にとっては、喜ばしい限りである。

戦　力	☆
脅威度	☆
武将能力	☆☆

伊勢・北畠氏

ここも一向一揆のメッカのひとつ。独立勢力も強力である。北畠氏（10万石）兵1千5百に対し、国内の敵は合わせて6千5百。当分の間、国内統一（⇨対外侵略）は不可能といえる。この国の武将は弱将が多く、将来的には攻略が容易な地域だろう。

戦　力	☆
脅威度	☆
武将能力	☆

三河・松平氏

6万石の豪族。この国では名物（!?）一向一揆が強力である。また、駿河今川の脅威は深刻なものがある。尾張・織田にとっては、対今川の防波堤として非常に有益。また、美濃に比べ独立勢力が弱いので、国内を統一したあとは三河侵攻が正解か？

戦　力	☆
脅威度	☆
武将能力	☆

駿河・今川氏

東海ではもっとも強力な大名。甲斐武田、相模北条との同盟を背景に、西へ向けて進撃を開始する。織田としては、敵が遠江・三河で手間どっている間にいち早く今川に対抗できる戦力をつくりあげることが必須。できれば三河あたりで敵の西進をくいとめたい。

戦　力	☆☆☆
脅威度	☆☆☆
武将能力	☆☆

イラスト／中野　豪

其ノ壱
1551〜1554

西進する今川を迎え討つべし!!

なまじ中央に位置するために、織田の立場は非常に危うくスリリングである。序盤をどのように切り抜けるかが、織田家にとっての最重要課題だ！

道三死して後、美濃では苛酷な内戦が続いていた。稲葉・安藤を中心とする独立勢力との間に一進一退の攻防が繰り返されていた。敵の泥沼状態を横目に、わが織田家は国内を統一後、三河への侵略を決意、信長公を初め軍勢６千は岡崎城を奪取、ここに松平氏は滅亡した。一方、駿河の今川義元は１万余の兵力を挙げて三河へ侵入。東海の雄今川と新興織田の激突は必至となった。1553年春、敵は岡崎城へ侵入、戦力は織田軍８千に対して今川軍１万４千であった。信長公の軍勢３千は義元軍４千に対し、柴田勝家隊３千は安倍元真隊４千と激突。さらに森長可の率いる２千の軍勢は、今川氏豊隊４千に対した。戦いは不用意に突出した氏豊隊を森隊が捕捉、織田軍有利に展開。また、劣勢を挽回するように突撃を開始した義元本隊・安倍隊にはわが軍の精鋭が効果的な一撃を加えた。森隊、なおも追撃を続行し、今や２千５百に減少した氏豊隊をついに壊走させ、今川軍は総崩れとなった。氏豊の弱将ぶり、義元にとってはさぞ無念であったことだろう。わが軍は勝利した！

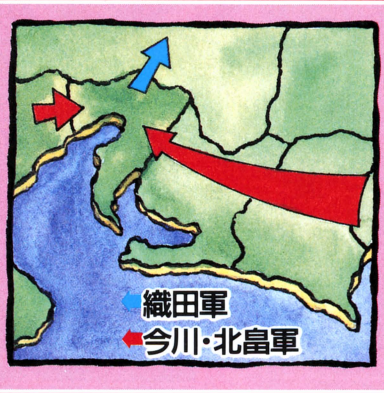
◀最大の強敵信光との決戦。この後弐番隊が猛進する

▶それにしても美濃は独立自営(!?)武将の天国である

◀国内統一後、戦力を整えた織田はようやく三河へ

▶この頃から弱小勢力が姿を消し始める。合掌！

破局パターンの研究だ



美濃攻略と対今川戦は序盤のもっとも大きなヤマであるが、ここで忘れてはならないことが、今川軍を決して尾張本国へ侵入させてはいけない、ということ。美濃を攻略している間に今川軍になだれ込まれてはそれこそ目もあてられない。美濃攻略は今川との決戦後に。

元祖 頭がよくなる 歴史コラム

たった11日間の天下 その壱

本能寺の凶変が起こったのは天正10年６月２日のことである。以後、「秀吉の中国大返し」といわれる撤退作戦があり、山崎の合戦が行われたのが６月の13日だから、光秀の天下は都合11日間。後の世に「三日天下」と呼称された。テレビや小説によれば光秀の謀反は信長への個人的な怨恨と「あわよくば」天下を狙おうという大変に衝動的なものとして描かれている。が、果たして光秀ほどの人物が、単なる感情や(無計画な)衝動で動くものだろうか？

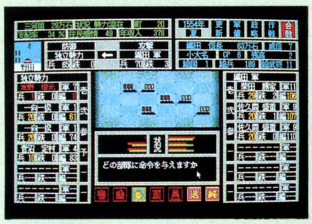
光秀の計算は常識的に考えれば、非常によくできたものといえる。織田の勢力は各地の前線に分散し、それぞれ目の前に敵を控えているから、そう簡単に兵を送ることはできないだろう——と。

其ノ弐 1554〜1559 ただひたすら東国をめざす

逃げる今川を追って、織田軍はひたすらに東国をめざす。史実とは逆だが、案外こちらの方が正解かも!?

宿敵今川の徹底討滅をはかる——これが織田の宿願である。おりしも義元は岡崎での敗戦後病死、朝比奈氏が実権を獲得、機を見るに敏な信長公は三河制圧後、引き続き遠江に侵入した。東海一の弓取りといわれた敵に昔日の面影はなく、1556年、ついにわが軍は遠江を制圧した。同時に北条が長年の同盟を破り駿河へと侵入、ここに今川・朝比奈氏は滅亡した。東進する織田の敵は北条・武田となったわけである。武田との対決はこの年に訪れた。長篠城を占領した武田との間に戦端が開かれたのだ。南信濃より長篠へ進入した敵の主力は、小山田、飯富そして信玄の本体を中心とする精鋭である。

武田の拡大は、東を北条、南の駿河を今川と、同盟国２国に接するため、甲斐より南北信濃を経て東海三河をうかがうことに集約される。公はかねてより「武田はいつか長篠に現れるだろう」とおっしゃっていたが、予測は当たった。が、武田軍８千に対しわが軍１万４千。勇将ぞろいの敵といえどもついに公の前に膝を屈した。



▲今川との戦いのさ中にも、しぶとく生き抜いた独立勢力がついにトドメをさされる日がきた。柴田勝家猛進し、水野隊を粉砕。敵連合軍は総崩れとなった

▼三河平定まであと一歩。長篠へ逃げ込んだ独立勢力には、もはや挽回の余地はない。野田城を奪取し、これで遠江への道が開けた。東進を急げ！

各地の情報を把握せよ!

九州

大友家は北九州一円を確保。現在85万石、総兵１万２千。残る敵は北上する島津と、豊前に足場を固める中国勢。九州統一は果して成るか!?

中国

尼子家が意外な（!?）ガンバリを見せている。総兵７千とやや力不足が目立つが、毛利、陶との勢力争いが今後一層激しさを増すだろう。

近畿

三好の強みは近隣に強敵がいないこと。また河内、山城をはじめ、近畿諸国には40万石級の国々が数多い。地盤を固めて急成長を遂げるか!?

東国

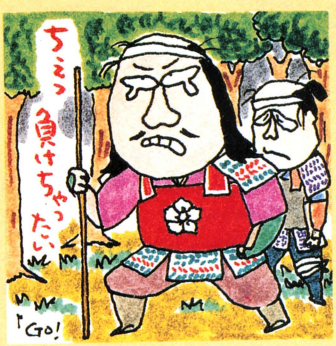
甲斐より発して、いち早く信濃を領有するのが武田の伝統的（!?）なパターン。現在早くも越後上杉との間に戦端を開いた模様である——。

元祖 頭がよくなる 歴史コラム

たった11日間の天下 その弐

計算は見事図にあたり、柴田勝家や滝川一益はついに一歩も動くことはできなかった。が、たったひとつ計算ちがいがあったのである。それは秀吉の能力を過小評価していたことだった。光秀は当代一流の人間である。したがって、自分の物差しで考えていけば、たいていの敵の出方は推測がついたにちがいない。

柴田・滝川の場合は、光秀の物差しにすんなりと納まった。秀吉だけが彼の予期せぬ行動をとることができた。つまり光秀の思考の物差しを越えた人間であったわけだ。結果として、山崎の合戦で光秀は滅びた。しかし、戦いの行方は、秀吉が「中国大返し」をなしとげた瞬間に決まっていたように思えてならない。



其ノ参
1565

東海の覇王に成長！天下は目の前に!?

甲子園でいえば、ほぼ準決勝というところ。三好・織田・大友の三強並立し、戦雲にわかに迫る。中央に位置する三好はやや不利か――!?

1565年現在、織田家は248万石。総兵力６万６千を数える大大名に成長した。わが軍は西に三好と同盟を結び、武田・北条に対する２正面作戦を敢行、ついに武田を葬り去り、北条氏を安房１国36万石、４万５百の弱小勢力に追い落とした。北条の旧領を吸収したわが織田は一層の飛躍をはかろうとしている。東進するわが軍にたちふさがる当面の敵は、越後・上杉、211万石、３万７千。優秀な武将を多く抱えた油断ならぬ敵である。北関東、信越をめぐる激戦が予想される。兵力の優位をいかに生かすかが今後の課題である。

◀織田はひたすら東をめざす。次は下総・下野か!?

◀一五五九年当時。駿河攻めはとにかく楽勝だった

▶関東ではもっとも豊かな武蔵を制圧して満足！

◀上野へ侵入した織田軍は、劣勢な上杉軍を駆逐した

西海に強敵あり――!!

三好家

この当時、三好家の伸びにはめざましいものがあった。495万石、総兵５万４千と、織田にとっては一大脅威といえた。が、幸いなことにこの時期は同盟関係にあり、わが軍は安心して東へ進むことができた。が、この地域の武将にはさほどの人材が出ないのが玉にキズ。今後の覇権争いにどのように響くか――!?

大友家

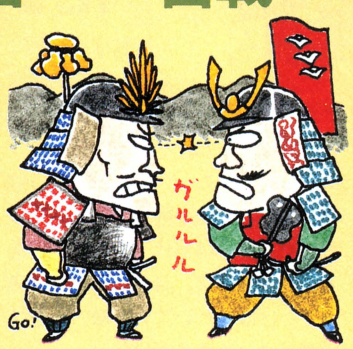
圧倒的な大友の威容である。500万石、総兵８万と、現在ダントツの勢力を誇る。九州勢の特徴は、とにかく強い！　のひと言。立花道雪をはじめ戦力10以上のクラスがあまたいる。対するわが織田では、柴田勝家の11が最高。この能力の差をどのように埋めていくか――いろいろと考えてみてください。

元祖 頭がよくなる歴史コラム

天下への関門、賤ヶ岳（しずがたけ）合戦

勝家と秀吉。信長すでになく、光秀を討ったとき、両者の激突は必至であったにちがいない。勝家としては、織田家譜代の臣として、何としてでも山崎の合戦後、勢いに乗る秀吉を抑えたかったろうし、秀吉にとっても今ここで勝家に横ヤリを入れられては、山崎での乾坤一擲（けんこんいってき）の勝利は、単なる「仇討ち」に終わってしまう。両者の争いは織田の後継者問題に端を発して、ついに賤ヶ岳にて戦端を開く。が、この戦いでは秀吉が一枚も二枚も上手だったようだ。雪をおかして北近江へ進撃した勝家軍に対し、秀吉軍は堅固な防御線をひいて待ち受けていた。

結果として勝家は破れ、天下取りの道を断念せざるを得なかった。ついに秀吉は天下に臨むこととなる。

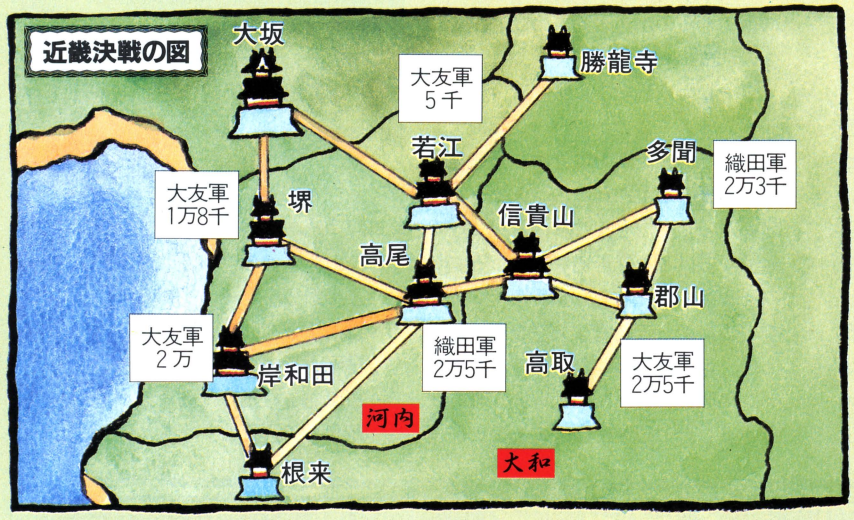


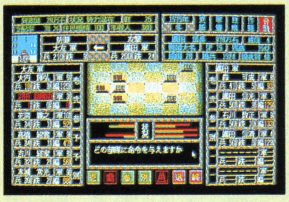
其ノ四
1572

西の雄、大友と激突 勝敗はいずれに!?

案の定、三好は急速に弱体化した。織田はもとより、大友軍の攻撃はし烈を極めたようだ。さあ決勝戦だ！

天下２分――東の織田に対し西の大友と、戦力はほぼ伯仲している。1572年春までの両勢力のうちわけは、織田家841万石、総兵14万３千に対し、大友966万石、総兵12万７千。兵力はややわが方が優勢ながら、勇将は九州にあり。残念ながら武将の能力には大きな開きがある。わが軍はついに大友と戦端を開いた。三好亡きあとの河内・山城・大和の国を主戦場として大軍が激突した。中でも織田が河内・高屋城を死守した決戦は特筆に値する。公自らが率いる織田軍３万は、繰り返し襲来する大友軍を退け、ほぼ倍する戦力を河内にひきつけた。が、織田に勇将少なく、山城では秀吉率いる１万５千が立花軍２万に敗北、近畿一円に一進一退の攻防が繰り広げられている。打倒大友は果して成るか――!?




◀阿波での血戦。信光の突進に注目してくれ！

▶それにしても大友の家臣は名のある武将が多い

◀三好・織田・大友三者が入り乱れての混戦状態

▶淡い赤の地域は各勢力が混在しているところだ

元祖 頭がよくなる 歴史コラム

小田原の根くらべ

「小田原評定」の言葉を後世に残した秀吉の小田原攻め。“秀吉流”の戦いを満天下に知らしめた攻城戦だった。が、実際には秀吉も相当に悩んだにちがいない。なにしろ敵は日本でも有数の堅城に拠り、味方10余万はなりばかり大きい寄せ集めである。士気の低下には目を覆うものがあった。このとき小早川隆景進言していわく、父の元就が尼子義久と対陣した際、小唄、踊り、能などをやって長陣をはり、敵を退屈させて勝つことができたという。ただでさえお祭り好きな秀吉である。隆景の言葉は「わが意を得たり」であったにちがいない。かくして小田原陣は一大歓楽場に変身。のびのびと包囲を続ける秀吉軍の前に、ついに大北条は屈したのである。

HARAKIRI

物騒なタイトル、ミョーなイラストでわかるとおり、よくある歴史シミュレーションとは大ちがい。ガイジンのイメージする「ブシドーの国ニッポン」をモチーフにした、異国情緒（？）たっぷりのゲームが現れた

アメリカ人によるパラレル戦国ワールドだ

ショー・コスギに代表されるニンジャ映画ブーム、サイバーパンクというキーワードを流行らせたウイリアム・ギブスンの小説『ニューロマンサー』など、貿易摩擦や経済大国とはまったく別なところでもニッポンがトレンディ（！）になっている。それも『菊と刀』にあるような「理解しよう」という姿勢で臨んでいるのとちがい、自分なりに解釈・消化して作品にどんどん取りこんでやろう。カッコよくて楽しければいいじゃんって「気分」があるのが新しい特徴だ。ちょうど、ぼくたちが「アメリカらしさ」を音楽やファッションに持ちこんでいるのと、同じような感覚かもしれない。じゃあそのノリでゲームを作らせたら、どんなものができるのか？　答えのひとつが、この『HARAKIRI』だ。

アメリカ人日本文化研究家、ジョニー・スミス・スタインバーグ氏のデザインした群雄割拠の世界は、歴史学的には大誤解が生んだエキゾチックじゃぱんだった。でも、これから見ていくと分かるけど、武士道がおもしろくデフォルメされてたり、知ってたらできないよなぁって新鮮な発想があったりして、驚いたり笑えたりもできたのだ。

この微妙にズレた感覚を楽しめるか、アホらしいと思うかは、まあひとによるだろうけど、ぼくは許してもいいなって気分。だってゲームソフトでいちばん重要なのは、おもしろさであって、精確さじゃないんだもん。もちろん完成版をプレイしたら変わるかも、と注釈付きで逃げちゃうんだけどさ。

▲日本の百景のひとつ「逆さ富士」がオープニング

プロローグ

サムライの統率であるショーグンは、毎年全国の有力ダイミョウを集めて「花見」を開いていた。これはダイミョウに多大な出費をさせて勢力を拡大させないようにするショーグンの策略でもあった。

元禄十四年三月、日本で第二の実力者アサノは、ミカドから預かった茶の湯の道具を持ってエドのキンカクジの花見に向かう途中、ニンジャの一団に襲われ大切な道具を壊されてしまう。これを自分の実力を妬むショーグンの陰謀と見破ったアサノは、花見の席上でショーグンを糾弾しようとするが、反対に「茶の湯の道具ひとつ預かることのできない田舎マイナー・ダイミョウめっ！」と席上でののしられてしまった。これに「ハジ」を感じたアサノは、その場でハラキリをして果ててしまう。

第一の家来、カロー・オーイシ以下四十七人の家来は、主がこのような理不尽な理由からハジを受けハラキリしたことを知ると、ブシドー精神にのっとり、その仇を討つことを天に誓ったのだった。

アサノの死から一年。ふたたび花見の時節がやってきた。城門の外でソバ屋に変装した四十七士は、花見に行くため城を出てきたショーグンに襲いかかり、見事一命を奪うことに成功する。こうしてアサノの名誉は回復された。元禄十五年十二月十四日、ショーグン・ヨシムネが「桜の廊下」で殺されたこの事件は「四十七士の変」と呼ばれた。

後継ぎのいないままヨシムネが死んだため、ショーグンのポストは空いたままになってしまった。全国の有力なダイミョーは、この座を狙って争いを始めた。果てしない争乱の時代が幕を開けたのだ。

●ゲームアーツ☎03-984-1136●ＰＣ8801、ＰＣ9801、ＭＳＸ2／8,700円〔税別〕年内発売予定

[巻ノ一]お達し(コマンド)
分かりやすさが第一です

プロローグを読めばだいたい変なノリはわかったと思うけど、ゲームの目的は、よくある全国制覇だ。

まだ開発中なので変わるかもしれないが、登場するダイミョウは15人、国は44カ国となっていた。ちょっと狭いという気がしたが，聞いてみるとそれなりの理由があったのだ。なんでも「SLG初心者でもとっつきやすく、すぐプレイできる」「短時間で終わり、何回もくり返してゲームできる」という2つのコンセプトから、このぐらいがベターじゃないかということに落ち着いたらしい。このため、パッと見てすぐわかるように、国や武将のデータも基本的なものにおさえたり、スタートから3、4カ国持っていたりといった工夫がしてあるそうだ。

使うコマンドのタイプも情報、内政外交、軍事、調略、忍者の6つのみ。この下にまたサブ・コマンドが2、3用意されているんだけど、<軍事→戦争、徴兵>というふうに関連する命令がついているので、混乱することもない。また順番がまわってくるごとに、このコマンドをだしてゲームが進んでいくのも「SLG常識」の範囲内だ。

ちょっと新しいのは、国ごとに開墾や徴税を行うのではなくて、ダイミョー家単位で処理・計算してくれるところ。もちろん、順番も国ごとじゃなく家ごとにまわっていく。これってファミコンSLGなんかじゃあたりまえの処理なんだけど、なぜかパソコンではまだ少ないんだよね。

▲基本画面。ジョイスティック対応となっている

登場大名は15人

▲信長、秀吉、信玄などが同時にスタートラインに立つオールスター戦

▲秋に徴税というパターンもオーソドックス

[巻ノ二]天　災(イベント)
MIKADOが願いをかなえてくれる

ガイジン的発想がいちばんよくでているのがイベントだ。なにしろ見てわかるとおり、春になると、いきなりミカドが現れて花見の宴がとーとつに始まってしまうらしい。なんでも、これが開かれた国はほかから攻められることはないので、兵力を集中できる絶好のチャンスとなるが、欠点としては大金を浪費してしまうことだそうだ。

もっとおもしろいイベントは、まだ呼び名はついていないが「ミカドが願いごとをかなえてくれる」ってやつ。金を献上しておうかがいをすると、ある国に台風を呼び寄せたりするんだって。元寇ってイベントもあるし、カミカゼのつもりなのかもしれないね。それにしてもミカドがやっちゃうって発想はややアブナイぞ。

ついでにいっとくけど、まともな天災(!)だって用意されている。たとえば豊作とか凶作、地震や疫病というやつ。聞き忘れたけど、資料には暖冬とか厳冬もある。たぶん北国での移動とかに関係するんだろう。

よくもまあ年表のようにそろえたもんだが、ここまできたら、いまさら時代設定がむちゃくちゃなんて無粋なことはいうまい。なんでもありありがルールなのだ。黒船も来れば、元寇もあるしキリスト教が流行れば、仏教徒もドンドン太鼓をたたいちゃう(あぶないってば)ファンタジーワールドでの出来事なのだ。ここはいっしょに「オオッスリリング、エキサイティング、ファンタスティック!」と知ってる感嘆符をならべて、派手なゼスチャーを交え叫んでしまったほうが勝ち。さあ、みなさんお手を拝借!?

花見

▲開くだけの金がないと家来がハラキリする

津波

▲北斎の浮世絵みたいに美しい

黒船

▲黒船は太平洋岸の国に上陸してくるのだ

※画面は全て開発中のものです。

[巻ノ三]戦　さ(バトル)

武士道にのっとって一騎討ちから始まるのだ

武将や合戦の特徴を見てみよう。

ダイミョーの下には家来として、15人まで武将を持てる。武将の能力は、戦闘、士気、忠誠、格闘、人徳の５つだ。「格闘」っていうのは何に使われるか分かるかな？なんと一騎討ちのときに比べる能力なのだ。

コラムにあるように、一騎討ちはお茶の儀式のように合戦に組みこまれていて必ず起きるらしい。それも負けると大きな損害をこうむってしまう。一家にひとりは剣の達人がいないと、おちおち合戦もできないわけだ。

プレイヤーに見えない裏レーティングには、もっと変わった属性というものもあるぞ。兵タイプにはふつうの侍、旗本のほかに、敵を混乱させて攻撃できなくする忍者、移動・攻撃が２度できる騎馬、１ヘクス離れて攻撃できる鉄砲、移動力は小さいが攻撃・防御力が大きい相撲レスラー（！）など、武将ごとにタイプが決まっている。

ほかにも、人徳（カリスマ）が高い武将は指揮できる兵力が多いといった要素もあるし、武将がゲームで占める位置はかなり大きい。これも、サムライへの熱い思い入れの証明なのかな。

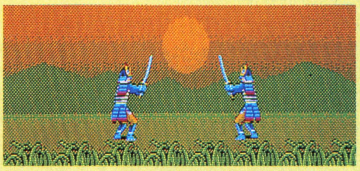
話はかわるが、合戦でおこるイベントで「内応」というのがおもしろい。ふだんから調略コマンドを使って敵武将に工作をしかけておくと、城攻めのときに「内応」を選ぶことができるんだ。そしてチェックに成功すれば、敵は仲間割れを起こし、無傷で城が手に入ったり、兵力が減少したりするという。

▲映画や小説上の人物も武将として登場する予定

合戦の進み方

一　騎　討　ち

お互いの陣から武将をひとりずつだし、チャンバラをする。負けると味方の士気が落ちたり、兵が逃げたりしてしまう。


▲剣道のように両側から出てきて礼して戦う

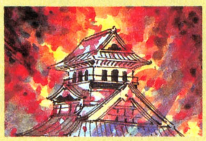
野　戦

国ごとにヘクスやスクエアを使ったマップがあってそこで戦うらしい。山や川といった地形による戦闘効果も入れて、戦術的におもしろくしたいといっていた。

◀たぶん変更されるので雰囲気だけね

攻　城　戦

野戦で守備側がろう城を選べば、攻城戦となる。城は各国に１つずつあり、これを落とさないと占領できない。攻め方は強襲、包囲、内応の３つ。



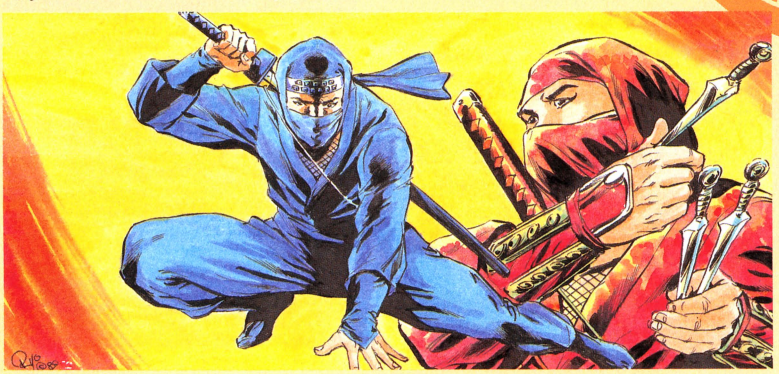
[巻ノ四]妖術使い(Ninja)

忍術を駆使して対決する影の軍団

ニンジャは合戦でもでてくるが、ふつうのコマンドのなかにも含まれている。これはスタインバーグ氏によると白帯と黒帯のちがいだそうで、「合戦で活躍するのは、黒帯ニンジャ。スパイみたいに行動するのはもっと修行を積んだ術を使う上のニンジャ」というふうに区別されるらしい。映画の観すぎという気もしたが、とにかくここでは〝黒帯〟ということで話を進めよう。

黒帯は武将や兵とは別にストックされていて、敵国に送りこんで妨害工作をする。工作メニューとしてはニセ情報を流して同盟を壊したり、家臣を離反させたり、国力を減らしたりといったぐあいだ。これだけだったらふつうのゲームだけど、わかっているよね、ただでは入国させてくれないのは。

ニンジャが潜入して工作するためには、まず敵のニンジャと戦わなければならないのだ！　それも水遁や火遁などの術を使って。だからニンジャにも術のタイプやレベルをつけるといっていたぞ。どうせなら××流とか××術とかそれらしい名前がほしいなあ。



イラスト／中村亮

デザイナー・スタインバーグ氏に聞く

HARAKIRIは忍者へのオマージュといってもいいかもしれません

天の災いかミカドへの願いが通じたのか、ちょうど打ち合わせで来日中のスタインバーグ氏と会見することができた。短い時間と言葉のカベ（日本語が少し話せるみたいだけど、ナマっていたのがおかしかったなあ）で舌足らずになっているせいかもしれないが、彼がどう考えてこのソフトをデザインしたかはわかるだろう。

㊟まず、どうして日本のソフトハウスから作品を発表することになったんですか。

「それはまったくの偶然さ。私も初めはそんなことを考えていなかったけど、たまたま友人にミヤジ（ゲームアーツ副社長の宮路氏）を紹介されて、それがちょうどシナリオを完成した直後だったもので、さっそく読んでもらったんだ。ほら、やっぱりホントの日本人がどう感じるか知りたかったからね。で、彼がおもしろい、ぜひうちでゲーム化をしたいというもんで、それならいいよっていったら話が進んじゃった」

㊟『HARAKIRI』のシステムもあなたがまとめたのですか。

「いや、ぼくはストーリーとかアイデアをだしたりしただけで、システムの大きなラインはミヤジがまとめたんだ。なにしろ日本のパソコン事情はよくわからなかったから、あれもしよう、これはできないかって彼をずいぶん苦しめたみたい（笑）」

宮路「もう、話すたびに新しいこというからたいへん。でもぼくとしては難しいSLGにしたくはなかったんですよ。シューティング派でも、やってみようと思うくらいにしたかった。そうじゃないと、彼独特の日本観とかがでないんじゃないかと思ったんです」

㊟正直いって、日本人から見て〝おかしい〟ところがいろいろあるんですけど。

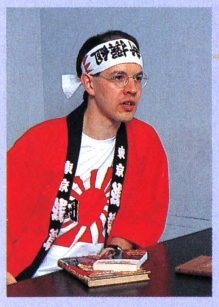
「はい、私もそう思います(笑)。でもゲームなんだからいろいろ起きたほうが楽しいし、あんまりこだわってません。それが混じりあってカクテルみたいにおいしくなってくれればいいと思う。いちばん大切なのは〝ココロザシ（志）〟ね」

㊟でも、ニンジャや武将などある部分ではずいぶんこだわってますね。

「彼ら（忍者）は日本の神秘性と合理性がつくりあげた最高の職能集団です。私が戦国時代のなかでも、とくに興味がある分野だったし、日本文化を語るときにさえ彼らのことは欠かせないんじゃないかな。だからついこだわってしまった。ほんとはもっと彼らが活躍するゲームにしたかったんだ。もしかしたら『HARAKIRI』は、ニンジャへのオマージュといっていいかもしれませんね」

㊟最後に読者にコメントを。

ジョニー・スミス・スタインバーグ

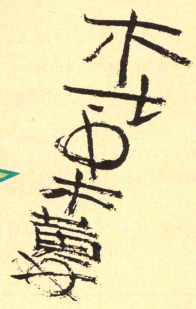


略歴

1960年12月８日アメリカコネチカット州生まれ。少年時代の一時期を京都で過ごし、日本について強烈な印象をうける。78年ボストン大学経済学部に入学。日本文化研究サークル結成。証券会社を経てゲーム作家として独立。

「みなさん、どうぞ私のゲームを楽しんでください」

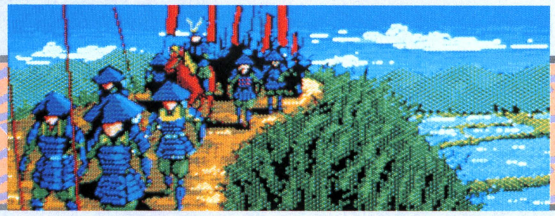
これが、スタインバーグ氏の日本名の直筆サインだ。〝村中横田〟という字をくずしてある。徹底した日本びいきは、アッパレだ!!



英雄の時代はひとつにあらず

♬ザンザンザンザカザン～!? と足音高く、ウルフチームの新作見参。ニューシステム満載の戦国ＳＬＧの登場だぁ!!

内政



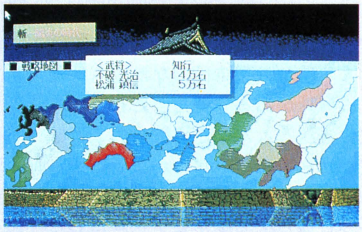
さあ、軍備をととのえよう

まずは武将選び

ウルフ初の時代物シミュレーション『斬』はダイナミックな視点からつくられた新感覚ＳＬＧだ。

まずプレイヤーの選べる武将だけでも、総数はなんと300人以上！　人数も確かにすごいけれど、もっとすごいのはいろんな身分の武将をプレイヤーキャラクターとして自由に選べるところにあるんだ。

武将の身分は全部で５つ。身分の高い順から「大名」「名代」「重臣」「侍大将」と続き、そして最後に「浪人」がくる。重臣から始めて下剋上するもよし、浪人から始めて天下統一をめざすもよし、すべてが君の思うがまま。森蘭丸など、ふつうはプレイできないようなキャラクターでも遊べるので、歴史とはうらはらの思いがけないドラマが生まれるかも。



▲国を指定すると、その地方にいる有能な武将の名前が表示される。どれにしようかな～っと

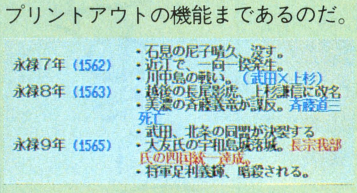
戦さへの準備

このゲームはどちらかというと戦闘外交関係重視のＳＬＧ。いかに調和のとれた軍隊を編成するかが、天下統一への重要な分かれ道となってくる。

兵隊の種類は「騎馬隊」「足軽隊」「鉄砲隊」の３種類。ただし、騎馬隊の数はその軍の大将の知行（給料の多さ）によって決まってしまうので、問題は残りのふたつということになる。鉄砲隊は異様にコストが高いので十分考慮したうえで軍に組みいれよう。

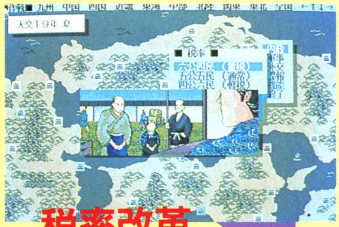
歴史の書とは

なんとこの歴史の書はプレイヤーの歩んできた歴史に、全国で発生した重大な出来事を加えて年表にしてしまうというもの。ゲームでの歴史と真の歴史とのちがいがおもしろく、自分だけの歴史年表というのもいい。おまけにプリントアウトの機能まであるのだ。



攻守のバランス

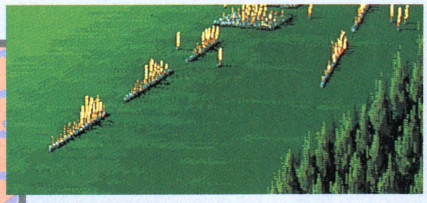
内政はまず、税率を決め、集めた税で軍事力を高めていく。ただし、ひと口に軍備といっても攻撃（武将にあずける兵）と守り（城に残す兵）に分けなければならない。互いに無理しすぎないよう、うまく配分しないとつらいぞ。



●ウルフチーム☎03-5273-4795●ＰＣ９８０１ＶＭ以降／9800円／９月15日発売予定※画面写真はすべて開発中のものです

軍事

時は熟せり、いざ出陣だ!

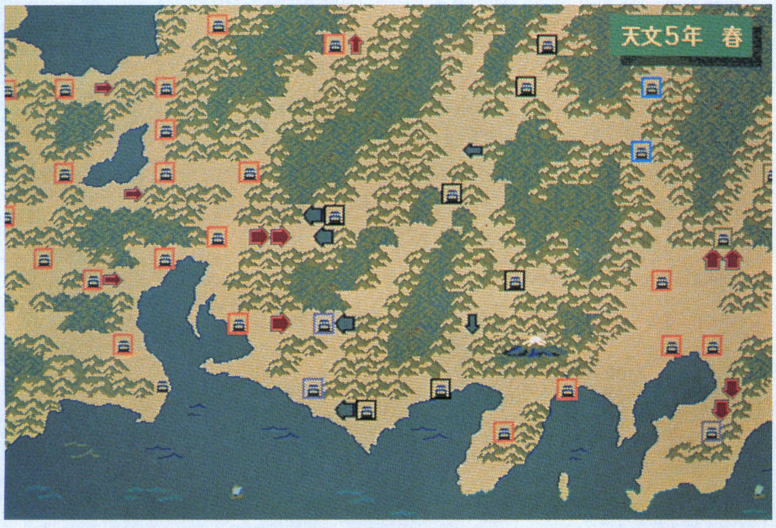


“斬”新なシステム

軍備が完了したら、いよいよ隣国へ向けて進軍だ。

ちなみにこの『斬』ではコンピュータが各軍隊の移動可能な範囲を表示してくれるので、移動時には行きたい地点をマウスでクリックするだけでいい。このシステムによって、ヘックスがなくなり画面はかなり見やすくなった。さらに移動単位が国ではなく10キロ単位なので、他国の同じ城に向かうのでも、個々の軍がどこにいるかによって到着時間に差がでてくる。

ターンが終了すると、軍隊の規模と位置を示す矢印が一斉に移動しはじめる。でも決してすべての軍隊が見えるわけじゃあない。そう、コンピュータＳＬＧならではの索敵システムがこの『斬』にも導入されているんだ。近くの敵は見えるけど、遠くの敵は見えない。また、小さな軍隊になればなるほど、その軍隊は見つかりにくくなるので、逆にそれを利用すれば敵に対して奇襲攻撃をかけることもできるってわけ。



▲これは関東地方の地図。城を指定すると名前とデータが……。ややっ、さすがは江戸城だ！

▲うすく赤味がかっているのが移動できる範囲。美感を損なわないように気を配ってある

◀矢印がそれぞれ軍隊を示している。太い矢印は大きな軍隊、細い矢印は小さな軍隊だ

外交謀報

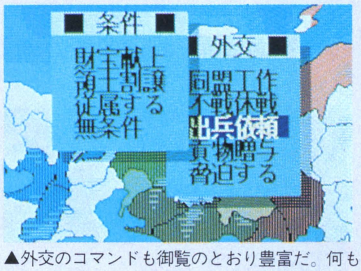
戦わずして勝つ!

戦さがいかに重要でも、そればかりでは天下統一は難しい。そこで“対外政策”が重要となってくる。

『斬』の外交システムには注目に値する点がひとつある。それは単に交渉するだけでなく、それに交渉条件を加えられること。つまり、財宝の献上や領土の割譲などの見返りに、出兵の依頼や不戦条約の締結を申しこめることだ。

考えてみてほしい。となりの国から「援軍を出してほしい」といわれて、何の得もなしに「はい、そうですか」と出兵するバカはどこにもいない。だが、もしも「領土を半分さしあげますから」ときりだしてきたら……。こうなると話は少し変わってくる。そこら辺の駆け引きの微妙さを『斬』はうまく取り入れているんだ。

また諜報では単に暗殺させるだけではなく、町に放火させたり、一揆を誘発させるなんてことも可能。うまくすれば強国も足もとから崩していける。



▲外交のコマンドも御覧のとおり豊富だ。何も力だけで戦うばかりが能じゃないぞ。頭で勝負

戦闘

狙うは敵大将、首級をあげよ！

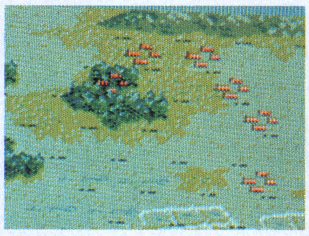
自然との闘い

敵の軍隊とマップ上でぶつかると、画面は戦闘シーンに早変わり。いよいよ戦いの始まりだ。

戦いにのぞむ前に、まずは陣形を決めなければならない。敵の規模によって「魚鱗」「鶴翼」「方円」「車輪」「雁行」の５つの陣形のなかから、もっとも適したものをひとつ選ぶのだ。

さらに、戦闘においてつねに気を配っておかないといけないことがある。

▲右上に見えるのが自軍。敵の部隊が見えないのは、左上の山の後ろに隠れているからだ

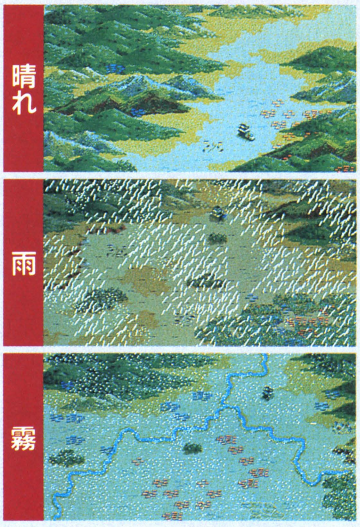


◀５つの陣形が勝利の鍵を握る。これは「鶴翼の陣」

それは天候だ。戦闘シーンでは天候が悪い場合（雨や霧の時）には視界が悪くなるばかりでなく、鉄砲隊があまり役に立たなくなるなどの弊害が起こることがある。戦さの途中で雨が降ってきたり、雨が上がったりした場合には即座に戦法を変えなければならない。

また、季節によっても戦況は微妙に左右される。とくに冬期の戦闘においてはその影響の大きさはかなりのものだ。兵の士気は落ちるし、ふだんは渡れない川も凍結して渡れるようになる。

いずれにせよ、その時の状況に応じて作戦を立てていかなければ、勝つことは難しいようだ。



迫力のアニメ

部隊同士の戦いの様子は画面いっぱいのアニメーションで表される。騎馬隊、足軽隊、鉄砲隊が入り乱れて戦うのはなかなか迫力。ＢＧＭと効果音もよりいっそう雰囲気を盛り立てる。

シミュレーションでは視角的効果と聴覚的効果が重要な位置を占めるというウルフチームの考え方がもっとも感じられるのが、このアニメシーンだ。ゲームシステムは確かにだいじだけど美しいグラフィックとよいミュージックはそのゲームをさらに引き立たせるからね。

兵士たちが戦う場所は、平地、川沿い、山のすそ、城壁とさまざまだけれど、場所に応じて背景もしっかり変わるのが芸の細かいところだ。ちょっとした工夫でも戦場がリアルに見えてくるから不思議。

それでは、全隊、右向け右！　敵大将の首をめざし、突撃開始だぁ……。

▲時は巳の刻。山のすそ野でついに両軍激突！勝利の女仏(?)はいったいどちらに微笑むのか

▲松の生えている平地だ。両軍共にゆずらず、激戦はまだまだ続きそう。負けるな、つっこめ！

▲ついに本陣決戦！　敵はもう虫の息、一気に騎馬隊がなだれこむ。覚悟しろ、総大将！

ロードス島戦記3部作に続く

RPG誌上ライブ

第2弾

PRELUDE

月明かりの下、ふたりの人間が、向かいあって地面に腰を降ろしていた。ひとりは銀色の髪をした若い娘。そして、もうひとりは灰色の髭をたくわえた老人。

「外から来た者がすべて悪とは限らない。中には、正しい心の持ち主だっているはず。このままでは、我々はまちがいなく滅びさる。ならば〝新しき民〟に協力を依頼して……」娘はこの言葉をすでに三度いっている。

「そして、我々の滅びの運命を確かなものにするのか」老人の答も変わらない。

ついに、娘は怒りに顔を歪ませ、「それほどまでに滅びたいのなら、いますぐ自らの命を断てばいい」と叫んだ。

「おまえも知っておろう。重要なのは部族が生き残ることではなく、正しき〝周期〟にすべてを戻すことなのだ」

「〝周期〟はもはや失われた。だから我々は新しい道を探しださねばならない」

「……それが、〝新しき民〟との接触によって生まれると、信じておるのか」

「信じてはいない。そう願っているだけ。何もしないでこのままやつらに滅ぼされるなど、我慢できない」

しばしの沈黙が、年の離れたふたりの人間のあいだに流れる。

「止めても、おまえは行くのだろう」その言葉には、娘をいたわる心が現れていた。

「ありがとう、長老」娘は、もはや一刻の余裕もないとばかりに立ちあがり、北の森を目指して駆け出した。

娘が森の中に姿を消す瞬間、銀色に輝くあるものに変じていくのを、老人は確かに見届けた。

予告編

漂流伝説
CRYSTANIA SAGA
クリ
人々はこの大陸のことを、
神々の住む地・クリスタニアと呼んだ
Dauern
N
4
水野良&グループSNEが贈

スタニア

ダナーン —— 神々に置き忘れられた地。

この地に、海を越えた北の国から、数千人の人間が15隻の船に乗って流れついたのは、200年前のことになる。

彼らは、戦いに敗れた王国の民たちだった。そして、この新天地に新たな国をつくった。新しい王国の名前はラドミアという。

漂流の民はあちらこちらに村を興し、街を発展させていった。最初、数千人だった人々は、いまではその十倍以上にふくれあがっている。

人々はエルフ、ドワーフなどの亜人とともに協力しあって、かつてと変わらぬ生活を営むまでになった。

ダナーン半島は、巨大な大陸と北を接していた。だが、その大陸に行くことはだれもできない。なぜならば、大陸はダナーン半島からはるかに高く隆起しており、境界は崖となっていたからだ。しかも、崖の上部はいつも雲に覆われ、その姿さえ目にすることはできない。

人々は思った。崖と雲によって閉ざされた、この大陸には、きっと神々が住んでいる、と。それゆえ、人々はこの大陸を"神々の住む地" クリスタニアと呼んだ。

しかし、神々に置き忘れられたとはいえ、ダナーンの地は豊かであった。農業や牧畜に適した土地が手つかずのまま残されていた。森には動物が棲み、山菜や良質の木材にも恵まれていた。金、銀、鉄などの鉱物資源も豊富で、海や川からはいくらでも魚が獲れた。

台風や地震などの天災もめったに起こらなかった。ただ、人が住んでからというもの、人がつくりだす災いだけは絶えたことはなかったが。

現在、ダナーン半島は十三代目になる女王メリッサ二世が治めている。王国は健在なものの、200年のあいだにその力はすいぶんと弱くなっている。わずかに王都とその近辺に影響力を残すだけで、他の街や村にはそれぞれ領主がいて、かってに民を治めている。

領主たちはそれぞれ、配下に騎士を従え、傭兵などを雇い入れるなど、強力な軍事力を持っている。そして、その勢力を拡大しようとしているのだ。中には、力を失ったラドミア王国を打倒し、新しい王にならんと目論んでいる者もいるという。

人の数もまだ多くはないゆえに、民たちも武器の扱いに慣れた者が多かった。とくに血気盛んな若者たちは、武器の扱いにさえ長けていれば、未来は切り開かれると信じているようでさえあった。自らの運命が、領主や国王に通じていることを夢見ながら ——

る、"本家"RPGリプレイ！

イラスト／うるし原智志

126 ロードス島戦記のカセットブック第2弾『宿命の魔術師』10月1日発売!!

者が、

ま、そんなこんなで、新しいシリーズの開幕です。今回もファンタジーRPGとなるわけですが、ロードス島戦記とはちょっとちがった雰囲気のファンタジー世界をお楽しみいただきたいと思います。

えーと、とはいうものの、新しいゲーム・システムでプレイをするとややこしくてしかたありませんから、プレイの元となるルールは、前回と同様にしたいと思います。

そのルールの詳細は『ロードス島戦記コンパニオン』をご覧になれば、おわかりいただけます。もちろん、リプレイのおもしろさはゲームのルールを伝えることじゃなく、プレイの雰囲気を伝えることです。これをご覧にならなくても楽しめるはずなので、ご安心ください。

今回のプレイヤー陣はベテラン、ビギナー混在です。すでに第1回目のプレイは終わっていますが、みんななかなか個性的にプレイしていますので、お楽しみに。

それではさっそく今回のストーリーのさわりの部分をご紹介しましょう。

それは20年前のこと。大きな地震がダナーン半島を襲い、クリスタニアとダナーンのあいだを隔てている崖の一部が崩れたのである。しかも、クリスタニアを常に覆っている雲が晴れ、謎の大陸がすこしのあいだだけ全貌を現したともいわれている。

この時、ダナーンの南の果ての村ハークに住んでいた6人の若者たちが崩れた崖を登ってクリスタニアの地に冒険に出かけていった。だが、この勇敢な若者たちは二度と帰っては来なかった。

驚くべきことに、崩れたという崖は数日のうちに元に戻ってしまった。それゆえ、この出来事はいまでは、幻だと考えられている。しかし、行方知れずになった若者たちがいることだけはまちがいのない真実だった。

そして、数カ月前。またも大きな地震がダナーンの地を襲った。20年前と同じように、またも崖が崩れ、クリスタニアが一瞬、姿を現した。しかも、今度は崩れた崖が元に戻ることはなかった。

一方、ハークの村でも、数日前からひとつの事件が起こっていた。西の小さな森で狼の遠吠えがさかんに聞かれるようになり、村はずれの牧場から家畜が盗まれたのである。それも、続けて二度も。

森には、以前から狼は棲んでいたが人里に現れることはめったにないことなのだ。村の人々は、この事件の解決を、村に住む冒険好きの若者たち、すなわちプレイヤー・キャラクターたちに依頼することに決めたのである。

かくして、冒険が始まった！

ート、乞うご期待！

祝開店

ロードス島戦記 商店

満員御礼

連載が終わってしまって、失意のどん底にいる読者のみなさま、この「ロードス島戦記商店」が開店したからには、もう悲しむことはありません！　ロードス情報なら世界一の当店を今後ともごひいきに！

ロードス島戦記コンパニオン なんと9月下旬発売に決定！

「8月中に出します」なんていってたくせに、ナゼ9月下旬なのだ、責任者出てこ〜〜〜い!!というわけで、責任者が出てまいりました。しっかし、コンパニオンにはこんなに“オイシイ”企画がつまっておりますので、そこのところをゼヒ……

いきなり巻頭から「ロードス島戦記Ⅰ〜Ⅲ名場面集」を大紹介。あの感動のシーンの数々をカラーで（しかもセル画で！）見れちゃうのだ。

また、ロードス島の「歴史」や「地理」も大公開するぞ。とくに「ロードス島創世記」は、ロードス島のことをより深く知りたい人にはこたえられない内容となっている。要チェックだね！

そしてメインイベントである「ロードス島ＲＰＧルール」。いままで謎のベールに隠されていた『ロードス島戦記』のゲームシステムを紹介したもので、これからは自分たちでロードスワールドを冒険することができちゃうってワケ。「オリジナルシナリオ」が４本も用意されているから、すぐにプレイできるのも魅力だね。初級、中級、上級と用意されているから、初心者でも安心。しかも、イラストレーターも各シナリオごとにちがう人だから、米田仁士、杉田流仙、佐竹美保、沢田翔の各先生方によるロードスワールドをよく見くらべるだけでも楽しい！

いままでに出てきた「キャラクター」のデータは、「キャラクター・コレクション」でちゃんとフォロー。「カシュー王をゲームに出してみたい」なんて人もこれでバッチリだ。

さらに、本邦初公開の「実録版ＲＰＧリプレイ」では、本誌の連載ができるまでの楽屋裏を大紹介。これで連載を読む楽しみが増えるかな!?

とどめの特別付録はＡ２判の「ロードス島オフィシャルマップ」。とってもキレイなのだ！

好評発売中 どんどん広がるロードスワールドを、キミ

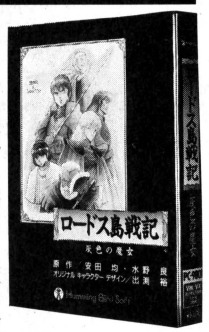
ノベル

第1巻・灰色の魔女

第2巻・炎の魔神

▶おなじみのキャラクターが大活躍！　本誌での連載時には語られなかったエピソードも満載だゾ〈角川文庫／第1巻430円、第2巻500円（共に税込み）〉

ゲーム



▶ロードス島戦記Ⅰを元につくられた人気パソコンRPG〈ハミングバードソフト／PC98、88VA／9800円（税別）〉

カセット・ブック

眩惑の魔石

▶小説『ロードス島戦記　第一巻・灰色の魔女』のオリジナルインサイドストーリー〈角川書店／1600円（税込み）〉

 イラスト／ふじたゆきひさ

小説第3巻、ただいま執筆中。はっきりいって、これはおもしろい…

水野良戦記①

皆さん、どうも水野良でございます。

まず、のっけからゴメンナサイ。じつはここ数カ月というもの、引っ越しやらなんやら私生活のほうが忙しくて、仕事する暇がなかなかとれなかったんです。当然、原稿も遅れてくる。と、かならずやってくるのが編集からの催促。「こら〜、水野！　仕事はどないなっとんねん。読者は泣いているぞ！　ロードス島戦記3はいつ上がるんじゃい！」

はいはい、ロードス島戦記3はただいま、執筆中です。でも、私事のほうはやっと落ち着いてきたので、これから全開。追いこみにかかります。

第3巻は、リプレイ版のロードス島戦記II「英雄王の復活」編のストーリーがベースになります。でも、小説とリプレイが別世界なのは、みなさんもご存じの通り。ストーリーはずいぶんとちがいます。

しかし、登場人物なんかは、おなじみのはず。1巻、2巻から活躍のメンバーに加えて、狂戦士オルソンや女戦士シーリス、そして戦の神の女司祭シャリーも登場し、マーモの黒騎士アシュラムや邪悪なるドラゴン、シューティングスターと古代王国の秘宝「支配の王錫」を巡って死闘が展開されます。

まもなく、完成のはずですので、見捨てないで待っていてください。

投稿、募集中なのだ

というワケで「ロードス島戦記商店」、いかがでしたでしょうか？　来月以降もこんな感じでお届けしていきますので、よろしゅーに！

さて、当商店では、読者のみなさまからの投稿をお待ちしております。「こんなことをやってほしい」といったご意見やご感想、お気に入りのキャラクターや場面を描いたイラストなど、はば広く扱っておりますので、どしどしお寄せくださいませ！

さて、次号では『ロードス島戦記コンパニオン』に関する情報を、よりくわしくお届けする予定です。また、新連載の『クリスタニア』（この作品も「ロードス島戦記ＲＰＧ」を元にプレイされています）に関する情報も掲載していく予定ですので、来月号をお楽しみに！

お便りのあて先：〒102　東京都千代田区九段南４－７－16　市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部　ロードス島戦記商店係

緊急情報　カセット・ブック第2弾が10月1日に出る!!

NOW PRINTING

あの「炎の魔神」（小説版第2巻）から2年ばかりが過ぎたアラニアのザクソン村を舞台に、またもや知られざる、そして驚くべきドラマが展開する……。

カセット・ブック第2弾は、屋良有作、速見奨など豪華なゲスト声優陣を迎え、おもしろさ3.75倍（当社製品比較）のキャンペーン。しかも、今回は出渕裕のオリジナルシールがついてくるから、これはもう買うしかない！

10月1日に価格1600円（税込み）で発売予定。いますぐ予約に走れ!!

はもう体験したか!?

ミュージック

▶ゲーム音楽をアレンジした音楽集〈ビクター／CD：2627円、LP：2348円、テープ：2359円（全て税込み）〉

NEW PRODUCT

『ロードス島戦記Ⅰ』のキャラクターがメタルフィギュアになった！〈海洋堂／全6種。各980円（税別）※バラ売りです〉ディードリットのソフトビニールキットも好評発売中！〈海洋堂／2500円（税別）〉

ロードス島戦記のカセットブック第2弾『宿命の魔術師』10月1日発売!!

クロちゃんの

RPG千夜一夜 Vol.25

夏のゲームは怖いぞぉ

いや〜、この夏はホントに暑かったねえ。しかしゲームデザイナーに夏休みはない！ ってわけで、クロちゃんはホテルにかん詰めのハードスケジュール。結局海にも山にも行けなかった（でもアメリカに行った）クロちゃんに励ましのお便りを！

黒田幸弘

第42夜 夏はなにかとタイヘンなのです

あれ、このタイトルじゃ、まるで怪談でも始めるみたいだなあ。それでは、かの鶴屋南北の『東海道四谷怪談』でも一席……おっと、ちゃいまんがな、幽霊ネタは、また別のお話。今回は夏場のゲームのお話なんだ。

季節のほうは、そろそろ涼しい風が吹き始めたころだね。でも夏が終わってしまうと、また学校が始まるんだなあ。ゲーム三昧（ざんまい）の優雅な暮らしから、一転してシビアな現実に戻されてしまうんだから、こいつはけっこうハードだよねえ。

じつはゲームの世界でも、この夏というのは、よいところも悪いところもあるという、なかなかむずかしい季節なんだ。

よいところといえば、なんといっても休みが多いおかげで、ゲームをプレイする機会が増えることだね。やっぱりゲームの購買層の中心は学生さんだから、みんなが夏休みになれば、遊ぶヒマが増えるというわけなんだ。

もっとも最近じゃ、受験戦争がさらにシビアになってきて、〝夏休みの戦いで、この冬の勝敗が決まる〟などという、ＳＬＧ顔負けのキャッチフレーズを打ちだしてる予備校も多いから、なかなか遊びまくるというわけにはいかないのかな。

昔は、このゲーム界にも〝すごい〟人が多くてねえ。なにせ、２月中頃の日曜日にやったゲーム大会に、受験直前のやつが来てるんだ。

●

「あれっ、きみはたしか、受験が近いんじゃなかったっけ？」

「近いもなにも、明日が試験日ですよ」

「おいおい、こんなところで遊んでいて、だいじょうぶなのかい？」

「それはそうなんですが……家で勉強していても、大会をやっていると思うと、まるで身が入らないんですよ。もうそうなると、精神衛生上よくない、と考えまして、今日は気分転換のためにスカっと遊びまくることにしました」

「あ、そう……」

まあ、個人の問題だし、とくにダメともいえないけど、あいつ、受験はだいじょうぶだったのかなあ。さすがに最近は、こんなスゴいやつは、いないだろうけどね。

●

夏休みといえば、海や山でのヒマつぶしとして、ゲームをプレイする人もけっこう多いんだ。そのおかげで夏はゲームの売り上げも増えるから、ゲーム業界の一員としては、まことにありがたい季節でございます。

しかし、そのぶん、夏場を前にしたゲーム関係の会社は、なかなか殺気だっていてねえ。たとえば『天下統一』をつくったときに、いっしょに仕事をしたソフトハウスでも……。

●

「やあ、こんにちは」

「あ、黒田さん、やれやれ（フワー）おはようございます（フニャフニャ）」

「ど、どうも、おつかれさま。でもなんだか眠そうですねえ？」

「まあ、こんなのはたいしたことはないですよ。徹夜がほんの３日続いただけですから」

「うーん、そりゃキツそうだなあ」

 イラスト／中野豪

「いや、それほどでもないんです。いざというときは、ここで寝てますよ」

という指の先にあるのは、机の下にある簡易型のベッド。

「うーむ、それじゃあ、家にはぜんぜん帰ってないんですか？」

こんなあたりまえのことを聞いたら、関係者の返事がすごかった。

「そうですねえ。もうずいぶん帰ってないなあ」

「どうも、いまやっているのが、戦国時代のゲームだからでしょうかね。夜になると、『えーい、今夜も籠城だ！』となってしまうんですよ」

「でもだんだん部屋が汚れてきて、城のレベルが下がってますね。困ったもんだ」

「それにときどき落城して、みんなで枕を並べて討ち死に……じゃなかった、枕を並べて寝ちゃったりしてね」

「このゲームを買う人も、つくる側が毎晩のように、攻城戦を繰り返してるとは、思ってないだろうなあ」

まあ、こんな苦労をするのも、ゲームが夏場に売れるからなんだよ。もう、ほんとにありがたいことです。

第143夜 夏の暑さで頭がキレる？

しかし、立場をガラリと変えてしまって、プレイヤーのほうからみると、夏場にやるゲームには、ちょいとマズい点があるんだなあ。それはなにかといえば、やたらとキレやすいやつが出てくるということ。

「キレるっていうけど、頭が切れて冴えたプレイをするのなら、べつにいいじゃないか」

という声もありそうだけど、それは大きなカンちがい。キレるというのはようするに、〝プッツン〟状態になってしまうことなんだ。ある時とつぜん、常識外のプレイを始めるんだよ。

この〝プッツン〟状態になった人は、じっと作戦を練るとか、頭で考えるというようなことが、まったくできなくなってしまうんだね。

たとえばマルチゲームでは、たいがいの場合は、攻撃に情熱を燃やし始めるんだ。そうなると、たとえいままで同盟していた仲間でも、とつぜん攻撃し始めてしまい、ゲームはもう大混乱というわけさ。

同盟を破らないにしても、ゲームの目的を無視して、攻撃のための材料を集めだすんだ。それについては、もうだいぶ昔のことだけど、なかなか不毛な経験があってねえ……。

第144夜 心がすさむ不毛なダウト

それはたしか、ボクがまだ学生のころ、暑い夏のさなかに、京都から夜行の各駅停車で、東京まで帰ってきたときのことだったんだ。ずいぶん前のこと（うーん、歳がバレる）だから、トランプぐらいしか遊び道具がなくてねえ。3人で始めたのがダウト。数字の順にカードを出していって、早く手持ちがなくなれば勝ち、というゲームだよ。

●

「でもさ、ダウトを3人でやるっていうのは、ちょっと少なすぎないかい？」

「しようがないよ、7並べや神経衰弱は、テーブルがないからできないじゃないか」

「それにボクらは、あまり難しいゲームは知らないんだ」

そういわれてしまうと、ボクもなにもいえないねえ。じゃあ、まあいいか、という軽い気分で始めたこのゲーム、ところがさっぱり終わらない。なんだかひとりが、ほかのふたりが出そうとしているウソのカードを、うまく見破ってしまうんだ。どうも変だな、と思いだしたのが、もう名古屋の近くだったから、ボクもかなり暑さにやられていたのかな。

「おい、なんでそんなにウソのカードを見破れるんだ？」

「あ、それは簡単だよ」

といってやっこさんが見せてくれた手持ちのカードには、4枚そろいのセットがたくさんあったんだ！

「な、なんだよ、なんでこんなに同じ数字ばかりが集まるんだ？」

「オレが4枚持ってりゃ、他人が出すのはウソにきまってるじゃないか。ダウトをかけるのに、いちばん確実な方法だぜ」

「でも、このゲームは、手持ちカードを早くなくすのが目的だろ」

「いいじゃんか、そんなこと。オレはダウトをかけるほうがおもしろいんだよ」

うーむ、なんというキレかたなんだ。そういわれてしまうと、ボクも頭にきた。よーし。それならそれで、絶対にあがってやるぞ！

ところがその野望も、浜松あたりで崩れてしまったんだ。

「その7、ダウト！」

「な、なんだよ、お前まで？」

「だって7は、オレがぜんぶ持ってるんだもん」

そうなんだ、3人組の残りのひとりも、あがるよりも、ダウトをかけるほうに情熱を燃やしだしたんだ。いくらボクだって、他のふたりがダウトをかけるために燃えてるんじゃ、あがれるわけないよ！」

「わかった、わかった。よーし、ボク

も作戦変更だ！」
「そうだ、そうこなくっちゃ！」
「ヤッホー」
などとわけのわからんことをいいながら、われわれ3人のダウトは、とうとう東京まで続いたんだ。もちろんあがった者はゼロ。そのあとボクらが、誰かの下宿に押しかけて、さらにダウトを続けたかどうかは、みなさんのご想像におまかせしよう……。

第145夜 RPGはキレたら終わり

まあ、べつの見方をすれば、こういうプレイも、楽しいといえるんだ。やっているときは異様なノリがあるからね。でもそのぶん、キレたゲームが終わったあとには、異様な疲労感が残るものなんだよ。

ＲＰＧでプレイヤーがキレるというのは、ふつうのゲームよりもさらに始末が悪いんだ。たとえば酒場でケンカを始めたり、仕事を依頼にきた人に斬りかかったり、道案内のガイドをおそったり、といったふうなことを始めるんだ。しかしよく考えてみると現実の社会で、こんなやつがボクらのそばにいたら、もう立派な犯罪者じゃないか！ＲＰＧの世界は、多少はキレてもだいじょうぶだから、そういう意味ではありがたい世界だよ。

たいがいの場合は、あまり出番のないキャラクターが、まず最初にキレだすんだけどね。
「うおぉーっ!!」
「な、なんだ、どうしたんだ？」
「ちょっと、おい、まずいよ、静かにしろ」
「おれは、かっこよく魔法が使えると思ったから、この冒険にきたんだぞ。それなのにぃ、さっきからなにもやることがないじゃないか！」
「そりゃ、しょうがないだろう。そもそも呪文がひとつしか使えないのに、最初に出会った敵に、いきなり魔法をかけるからだよ！」
「お、えらそうな口をきくじゃないか。オレに呪文を使えといったのは、酒場で豪遊しすぎて、金がたりなくなったお前らじゃないか！」

●

まあ、こんなふうにいきなり暴れだすというのは、普段からちょいと問題のあるプレイヤーだけだよ。べつに夏じゃなくても、どっちにしろ問題を起こす連中だね。ただ、暑い季節は、こういう連中も、とくにキレやすい状態になってるからなあ。

しかし正直いって、ＲＰＧではキレないでほしいもんだね。なんせプレイヤーがひとりでもキレてしまうと、マスターがせっかく用意してきたシナリオが、まるっきりパーになってしまうんだ。もしそれが、まじめにやってるマスターの自信作だったら、こりゃかわいそうだよ。

だからＲＰＧのプレイヤーをやってるときは、なるべく〝プッツン〟しないようにしましょうね。まあ、こんなとき以外は……。

●

「……というわけで、きみたちのパーティは、34番めの〝赤紫の塔〟に来た。ここはさっきの〝灰緑の塔〟と同じような形をしていて……」
「ちょっと、マスター、ちょっと」
「……表面は美しいモザイク模様のタイル張り、えっ、なんだよ。話の腰を折るなよ」
「モザイク模様のタイルも結構なんだけど、ちょっと長すぎやしないか？」
「だけどまだ、たったの33カ所しか探検してないよ！」
「33も調べりゃ、もうたくさんだよ。目標の塔まで、あといくつ調べなくちゃならないんだ？　それを教えないかぎり、もうここで中止だ！」
「わかったよ、しょうがないなあ。目標の塔は99番めなんだ。だからあと66カ所を調べないと、たどり着かないよ」
「なんだって、あと塔を66！　おまえなあ、えーかげんにせえよ。それじゃいままでの倍以上の、時間がかかるじゃないか」
「しょうがないだろ、だってここは住民から、〝千の塔の城〟って呼ばれてるんだぜ。だからほんとは千カ所の塔を探してほしいんだ。だけどきみたちが、千もの塔を探検するのはいやがると思ったから、だいぶ減らしたんだぜ。みんな意外と根性がないんだな」
「もう……お前がマスターのときは、二度とゲームはやらん！」

第146夜 マスターだってキレることがある

うーむ、しかしこういうむちゃなシナリオをつくるとなると、プレイヤーよりもマスターのほうがキレてるのかもしれないなあ。一般プレイヤーが暑さでキレるのなら、マスターだって〝プッツン〟してもおかしくはないけどね。

ただ、なんせＲＰＧのマスターは、その権限が大きいから、キレられると困るんだよ。〝プッツン〟状態になられると、プレイヤーのほうがひどい目にあうんだ。

●

「暑いなあ」
「ほーんと、こんなときにＲＰＧをやるやつの顔が見たいよ」
「鏡なら洗面台にあるぜ」
「むっ、こやつ、もうかなりキレてるな……ところでマスター、きょうはどういうシナリオなんだい」
「それがねえ、こう暑くちゃ、シナリオなんか、まるで考える気がせんのよ」
「おいおい、それじゃ困るよ」
「なんかまともなプレイをする気がおこらなくて……そこでね、きょうはも

う、出たとこ勝負でやらせてもらうよ」
「出たとこ勝負？」
「ああ、今回の話は、気がふれた神様とパーティが戦うという設定なんだ。だからさ、どうせ気がふれている神様なら、まともなことはしないじゃないか。だったらシナリオなんか不必要だろ」
「うむ、まあ、そりゃそうだな」
「てなわけでつくったのが、この神様のランダムアクションチャートなんだ。これには神様のやりそうな行動が、全部で360パターンに細分されていて、それぞれの行動の成功率と、その結果のリアクションと……」
「あの一、ちょっといいかい？」
「なんだよ」
「そのチャートって、ずっと前からつくってあったのかい？」
「うん、あ、これ？　とんでもない、ゆうべあまり暑いので『シナリオつくるのめんどいなあ』と思って、徹夜でつくったんだよ」
「……その労力を考えたら、まともなシナリオをつくったほうがいいと思うんだけどなあ！」
しかし意外なことに、このめちゃくちゃなチャートを使ったゲームは、けっこう順調に進んだんだよ。もっともそれはプレイヤーたちが、じっと我慢してくれたからだけどね。
なにしろ、相手は真夏に大雪を降らせたり、砂漠でとつぜん川を氾濫させたりというふうに、いろいろ困ったことをする神様だ、といわれてしまうと、マスターになにをされても文句がいえない。旅の途中で泊まった、宿屋の一室にドラゴンが現れたり（もちろん出現したとたんに、宿屋は崩れてしまったけど）、地下道にとつぜん大雪が降って、あわや氷の彫刻になりかけたりしても、すべてまあ、しょうがない、のひと言なんだなあ。
しかし、いよいよ神様の神殿の近くに着いて、マスターが2枚めのチャートを出したあたりから、ゲームはさらに荒れだしたねえ。
「やあ、ここまで来たか。しかし残念ながら、神様のほうはさらにおかしくなりだしてね」
「といいながら取りだした、その紙切れはなんだよ？」
「こいつは、神様のスーパーランダムアクションチャートなんだ。さっきよりも、もっとめちゃくちゃな内容が書いてあるんだよ」
「……それもひょっとして、360パターンのアクションがいろいろ書いてあるのかい？」
「おしいな、だいたい当たりだけど、こいつは前の倍の720パターンあるんだ」
この内容が……また、すさまじい。天からクリームソーダが降ってくるわ、お菓子の家はあるわ、ダンジョンの中には鏡の部屋と回転するベッド、じゃなかった回転する床……その中を歩いていたパーティは、さすがに疲れてしまったんだ。
「……というわけで、きみたちはいよいよ気がふれた神様の前に来たぞ。ここで出てくるのは、神様のウルトラアクションチャート、と、あれっ、みんなどうしたんだ？」
話に熱中していたマスターが気がつくと、ほかのプレイヤーたちはみんなダウンしてるじゃないか。
「うん、ああ、そうか、まだゲームやってたんだ」
「困るなあ。こっちは必死でやってるのに！」
「そういうなよ。お前さんだって、今日はそうとうキレてるじゃないか。もういいかげんめちゃくちゃだぜ」
「そ、そうかなあ？」
「そんなふうに、マスターにキレられてしまうと、プレイヤーに残された抵抗手段はひとつしかないんだよ」
「え、抵抗手段、そりゃなんだい？」
「スリープの呪文をくらって、スカっと寝てしまうことさ。じゃ、おやすみ、ゲームが終わったなら、お話の結末がどうなったか教えてね！」

第147夜 環境がプレイヤーをおかしくする？

しかし最近は、とくに夏場というわけでなくても、すぐにキレるやつが多いんだなあ。最近のゲーマーの頭の中は、回路が複雑になっているから、ショートしやすいのかしら。なかには「あれは最初からつながっていないにちがいない」なんていう人もいるけど、けっこう当たっていたりして。
ストレスの多い生活も、ゲーマーをキレさせる大きな原因なんだ。もっとも恋人にふられたからっていうんで、やつあたりされたんじゃ、ドラゴンだってたまらないよね。
それにしても、夏場でなくてもキレやすいゲーマーが、だんだん増えているとすると、それはたぶん、年々進む地球の温暖化のせいかもしれないなあ。うーむ、この研究をしていけば、そのうちノーベル賞をもらえるようになるかもしれないぞ。

クロちゃんの
RPG千夜一夜①
RPGがもっともっと楽しくなる本 黒田幸弘著
絶賛発売中 富士見書房／文庫 490円（税込）
RPGの大エキスパート・クロ先生のおもしろくってためになるエッセイ集!!　RPGファン必携だよん♡

RPGの王国

テーブルトーク RPGコーナー

The Kingdom of RPG

構成／冒険企画局

わきあか「はい。今月もRPGの王国のコーナーがやってきました。秋といえば、イベントの季節。新作RPGもめじろ押しのようです。みなさん、冒険してますか?」

かつら「こんにちは。冒険企画局のスチャラカ局員、かつらつかさです。今回から、私も加わって、このページもパワーアップ!」

わきあか「みんなで参加するって感じに、なってきましたしね」

かつら「読者参加なら任せといて」

わきあか「なんか、不安だなあ」

〈宛先〉〒102東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク編集部
「ＲＰＧの王国」係

★★★★★★★今月の★★★★★★★ 新作RPG!

RPG風カードゲーム「モンスターメーカー」で一躍有名になった翔企画さんにインタビュー!

最近は、カードゲームの普及がかなり活発化してきているけど、その震源地ともいえるのが、翔企画だ。驚異的なペースで次々と新作を発表しているけど、今後の新作予定はどうなっているのかな？　さっそく潜入して、探ってみることにした。

まずは、『モンスターメーカー』をはじめとする、好評のカードゲームシリーズは、早くも『モンスターメーカー３』や、『マジックマスター２』が店頭に並んでいるんだよね。で、ここだけの話だけど、まだまだたくさんのカードゲームが、発売待機中なんだそうだ。その中には、『モンスターメーカー５』『マジックマスター３』なんてタイトルもちらっと……（おっと、これ以上はまだ内緒）。

また、『スペースエンペラー』などの、ファンタジー以外のカードゲームも、続々と発売の予定。スパイ物やレース物など種類も豊富だ。

さらに、テーブルトークＲＰＧファンにも朗報がある。カードゲームだけではなく、ついに本格的ＲＰＧの開発も行うらしい。まもなく発売予定の新作ＲＰＧ『東京モンスターバスターズ』が、その第１弾。

このＲＰＧは、異空間にうごめく魔物をバウンティ・ハンターとなって退治するというＲＰＧで、ゲーム中に登場するモンスターや装備などが、カッコいいイラスト付きカードになっているんだ。また、セットの中には、プラスチック製のクレジットカードまで入っていて、実際にバウンティ・ハンターになったような気分にひたれちゃうのだ。このように、システムだけではなく、小道具に凝ったＲＰＧは日本で初めてだから、こいつは期待大だぜ。

さらにさらに極秘情報！　なんと、『モンスターメーカー』シリーズが、ＲＰＧになっちゃうらしいぞ。しかも、どうやら翔企画で新たに創刊されるファンタジー雑誌にルールを連載することで展開するものと、ボックスタイプの本格的テーブルトークＲＰＧとして展開するものの２種類があるらしい。

パワー爆発の翔企画は、今後も要チェックだぜ！

（レポーター：かつらつかさ）

翔企画
カードゲーム
シリーズ

発売元／翔企画
価　格／2000円(税別)
問合せ／03-237-9498

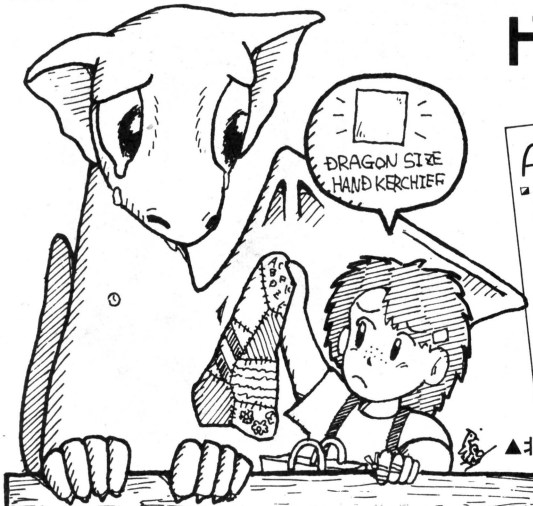
▲銀木銀一郎氏(右端)と翔企画の皆さん

PRESENT

翔企画の新作カードゲーム『マジックマスター２』を５名にプレゼント。ご希望の方はこのコーナーに投稿する際、「マジックマスター２希望」とお書き添えください。

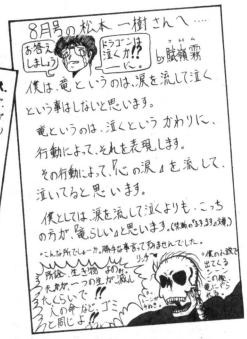
イラスト／わきあかつぐみ

ドラゴンは涙を流すのか？



▲北海道／催眠ひょうたん

▼東京都／Leopard



▲東京都／賦嶺霧

テーブルトークRPG Q&Aコーナー

もともと「正解」なんてないのがRPGのハズ。そんなわけで、このコーナーも少し変わります！

今月から少し「Q＆A」が変わります。いままでは、皆さんの質問を、私が答えるという形でしたが、今回からは、皆さん自身も回答者となってください。

もともとテーブルトークのRPGには「正解」などありません（だから小説よりも映画よりもすごいのです）。皆さんに「自分の考え」を出してほしい……そう、「参加」してほしいのです（RPGなんですから）。

と、いうわけで、まずは8月号の松本一樹くんの「ドラゴンは涙を流すのか？」という質問。これは反響が大きくて、多くの意見が寄せられました。3人の方の「答え」を掲載します。

テーブルトークのRPGとは？

中村武志くんの「テーブルトークのRPGって何？」という問いかけにも、多くの答えが寄せられました。今回は神奈川県の「お助け仁寛」くんに答えていただきましょう。

「キャラクターが自分の思うとおりに動いて戦闘したり会話したり、はてには愛をも感じはじめる。自分がふたりになったと思えばいいんじゃないかな。

よく本には“想像力さえあれば、簡単である”と説明されているが、ぼくはちがうと思う。テーブルトークを始めたばかりのとき、ぼくは想像力のソの字も知らなかった。だけどいまは、人一倍の想像力をもっている。

テーブルトークのRPGは、人に想像力と楽しみを与える、ひとつの“道具”だと思います」

ありがとう。なかなかまとまっていました（年なんて気にしないでね）。

RPGプレイヤーの皆さんなら、みんな自分の答えをもっているんじゃないかと思います。この質問に関しての回答は、常時受け付けますので、皆さんの意見を聞かせてください。

今月の公開質問

さて、ドラゴンに関しては、長野県の「NEO SHALIVAN」くんから、新しい質問が届きました。

「アジア地方では、ドラゴンは正しき神扱いされていますが、西欧では例外を除き、たいていは邪神扱いされています。どうして、こんなにもちがいがあるのでしょうか」

うーん。ほかにも、西洋の竜が「火」のイメージなのに対して、日本の龍が「水」だというちがいもありますよね。これは、国や人ごとのドラゴン観のちがいなどもあるのでは？

皆さんの、答えを待ってます。

デミ・ヒューマンの演じかた

▲静岡県／大野真実

このページでは、質問に対しての答えだけではなくて、意見そのものを発表してもかまいません（自由研究発表というわけですね）。

さっそく福岡県のTITAN冒険社Aさんから、「亜人間（デミ・ヒューマン）の演じかた」が届いていますので、発表しましょう。D&D® プレイのためと書かれていますが、ファンタジーRPG全般に通じるものですね。

また、例の「エルフとドワーフは結婚するか？」説については、イラストレーターの大野真実さんから、意見が寄せられました（ハガキのオモテの話がまたおもしろかったんですが、スペースがない）。

こんな感じで、みなさんも発表してください。

▲福岡県／TITAN冒険社A

RPGの王国 おたより コーナー

人気投票に応募
どうもありがとう!!
今後も半年に1回ぐらい
やる予定だからヨロシク

今月のタイトル画

◀東京都／にゅーむ in 駿台池袋校！
ドロ沼にはまってないで早く浮上しておいで

▲三重県／TEM
秋がきて、気分も新たにキャンペーン……

第1回RPG人気投票

順位表

1 ソードワールドRPG——16票

2 D&D——7票
ローズ・トウ・ロード——7票

4 ルーンクエスト——4票
ファンタズムアドベンチャー——4票

6 T&T——3票
ストームブリンガー 3票

8 クトゥルフの呼び声——2票
ウィザードリィRPG——2票

特別賞 指輪物語ロールプレイング ひとりで42票

▲神奈川県／山田よしのり

◀京都府／早乙女淑貴

◀愛知県／わいはあん

◀東京都／賦嶺務

▶京都府／Shin

7月に募集した第1回のRPG人気投票の結果をお知らせします。

栄光の1位は『ソードワールドRPG(富士見書房)』でした。幾多あるアメリカ産の古株RPGを抜いてのトップに拍手！　その良さについては上でMoonring氏が語ってくれていますが、なんといっても、この先の展開(我々プレイヤーの参加も含めて)も大いに期待できるのも、魅力のひとつでしょう。

2位。『D&D®(TSR／新和)』の人気の根強さをあらためて確認した一方、意外だったのは『ローズ・トウ・ロード』。このRPGはすでに絶版となっているものですが、国産初のファンタジーRPGだったためか、いまでも好きな人が多いようです。

4位以下は、本当に僅差の勝負でした。(各々についても触れたいのですがスペースがない！　ごめんなさい！)

あと、ひとりで『指輪物語ロールプレイング(ICE／ホビージャパン)』に42票投票した早乙女淑貴さん(京都)ごくろうさまでした。このRPG、少数でも熱狂的なファンが多いと聞きますが、ほんとうにそうみたいですね。

ちなみに1票獲得の第10位は、『トラベラー(GDW／ホビージャパン)』、『ワープス・ファンタジー(ツクダホビー)』、『ナイトメア・ハンター(翔企画)』の3つでした。

そうそう、自作のRPGに1票入れていた人もいましたっけ。たくさんのRPGが出版されていますが、それらに振りまわされ、受け手に終わるだけではなく、そこから自分の世界をつくっていくのも大切なことかもしれません。

それでは、第2回人気投票(年末に予定)のときもよろしく！

RPGフリースペース

戦士は…

▲大阪府／デューム
故郷がなくても、家がなくても、
冒険者には帰るところがある……

▲山口県／日瀬かずき

WARPS当選者発表！

7月号で紹介した『ワープス・フューチャー・トーキョーシティ1989』のプレゼント当選者を発表します。

山口県／日瀬かずき
山形県／影沢　吉倫
千葉県／谷本　睦

の3名です。おめでとう。しっかりプレイするのだよ！

新企画をやろう！

読者のみんながつくるアイデアのコーナーだ

「今月のRPG」！

★今月のＲＰＧと題して毎回ふたつのＲＰＧを選び、良い点、悪い点を読者から募集して、概要も載せる。いままで知らなかったＲＰＧを知ることもできるし、買うときの参考にもなる。すでに知っている人でも、いままで見えなかった部分が見えてくるかもしれない。

（京都府／英雄の介添人）

☆「日本のテーブルトークＲＰＧはまだまだ始まったばかり。ひとつに固執するよりは、いろいろ取りくむべき」というコメントも添えられた意見でした。たしかに新作を追うだけでは、ＲＰＧは見えてこない。いいアイデアだと思います。こうすることで、いろいろな世界も見えてくると思うしね。

そろそろ新企画を動かしたいと思います。意見を寄せてください。

魔法使いは…

ファン同士の情報交換は、お互いきちんとルールを守ることが第一条件。その上でなら、こういう楽しい試みは大歓迎さ！

▶神奈川県／磯田晃

……だから、アンタもはやくいい人見つけなさいって！

GMのみなさんへ

▲福岡県／菅野裕司

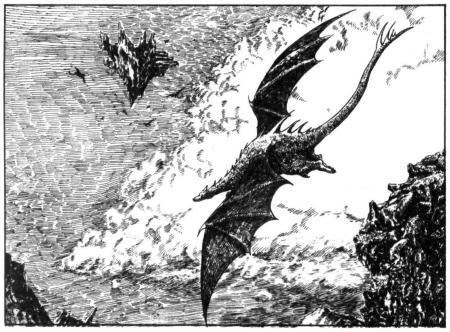
オリジナルRPGワールド・ガイド

ユキリア見聞録 その4 竜のこと

文＝わきあかつぐみ　イラスト＝大野真実　©近藤功司／冒険企画局

“竜”たちが、このユキリアから姿を消してから久しい。

ときおり、人や街を襲い、英雄によって倒される竜は、ワイバーンと呼ばれる卑竜である。貴竜たるドラゴンたちは、はるか昔に姿を消し、もはやユキリアの地において、その姿を見ることは、ほとんどできない。



“竜”は変動の激しかったユキリア第2紀（“竜”の時代）の支配者である。彼らは、現代では失われた高度な技術をもっており、ユキリアの各地や空中に大都市を築きあげたという。その技術産物は、竜の時代の終焉（しゅうえん）とともに、失われてしまった。いまでもときおり、古い地層から、その遺産の断片が発見されることがあるが、それをすばらしい“楽園の技術”という者もいれば、世界を滅ぼす“禁断の技術”と忌みきらう者もいる。

“竜”がなぜユキリアから姿を消したのか、いまでは知る者はいない。彼らは、その後に台頭してきた“猫”との戦いに敗れ滅びたとも、遠い星々のかなたへ旅立ったともいわれている。

〈参考文献〉
「年代記」ユキリア公・編纂
「竜にきいた6つの話」ミセス・ジュナン著

クロちゃんケイちゃんのおせってあげる♡

皆さん、お元気ですか？　私が㊝です。ウーム、今月もまた3ページ。ごひーき衆にはまことに申しわけない。まあひとつ、長い目でみてやってください。というわけで、おなじみ、パソコンゲームのQ&A・㊙情報コーナーでは、質問・㊛技・攻略・マップなどなどを受けつけております。また、意見・要望・不満などもどうぞ。㊝はキミの便りを待っているぞ！

RPG QUESTION

サバッシュ

『サバッシュ』をやっています。マラックの陣でマラックのカギがどうしても見つかりません。ちなみにレベルは全員33。アイテムはヒーラの星、ファルガナからアルフールまでの4つの地図、ジャダの杖、金・銀・銅のグローディア、ルークムの許し、はてなき通行証、ナームの虹、第二司令官のカギ、オルムの封印、ラーフの鏡、ファルスの箱、オルジャス・ワルド・シャーの羽根、ナスト・カーリャのうろこ、ラーフのじゅうたん、別荘のカギ、サービックのカギ、ジャダの書上巻、ジャムシード、ジュモイラーズ、ホテルメンバーズカード、泉メンバーズカード、ラカンダの鏡、カルバリク。

〈岡山県倉敷市・田口泰之〉

ほー、キミはオルジャスの羽根を持っておるな。それを手に入れたジャラードの陣はよく歩き回ったかね？　オルジャスの羽根をほしがる青年に会わなかったかな？　なに？　大事なモノを渡すわけにはいかないってんで、断わった？　あまーい！　一度渡してみて、失敗したと思ったら、セーブしたところからやりなおしてみればええではないかいな？　じゃろ？　さあ、彼にあげてみなさい！　彼が力になってくれる人の居場所を教えてくれるぞ。そこへ行けば、羽根も返してもらえるし、キミの目的のものも手に入るのだ。

お・ね・が・い・です！　『サバッシュ』のこと、教えてください。わたしは、いま、ブルバンの第3要塞まで来たのですが、ここで隊長が見つかりません。地下室は行ったんですけど、いくら、ウロウロ歩いても、いないんです。隊長を倒さないと、目的が果たせないと聞いているのに、戦う相手がみつからないなんて、どうしたらいいんでしょう？　ぜひ、ぜひ、教えてください。

〈東京都品川区・中村慶子〉

お？　めずらしい！　女の子からの質問じゃな。よし、よし、教えてあげよう。あそこでは、兵士を倒せばいいのじゃ。ん？　倒したって？　倒すと、ほかにも敵が現れただろう？　第一要塞で話を聞いて、兵士が増えたのと同じさ。そうやって5人の兵士を倒せば、地下室に隊長が現れるぞ。がんばりたまえ。また、困ったら、手紙をおくれ！

初めまして、クロ先生。わたしは『サバッシュ』の最後のほうまで進んだのですが、つまずいてしまいました。北ドルゲンスタイン地方のダルゾン帝国で、ラザの部屋まで行き、彼女にホワイトルビーを持ってきてくれと頼まれましたが、どこにあるのか、まったくわからないのです。ここまで来たら、なんとか最後までやりたいんです。2カ月以上も中断しています。どうか、教えてください。

〈愛媛県松山市・篠原愛〉

ウヒョー！　なんと、女の子からの質問がもうひとつ。珍しいなあ。『サバッシュ』は女の子に人気があるのかな？　ええと、ホワイトルビーのありかだって？　おお、これはずいぶん前に手に入れておるべきアイテムだったんだよ。場所はドラゴン小国。アルフールで一生懸命集めた、あの4枚の羽根を持って行こう。あの国のあちこちに、ワープポイントがあって、ドラゴンサトラブがおったじゃろ？　そこでサトラブのまわりを調べると、うわさの探検家ライールがいるのだ。彼に羽根をあげて、ライールの羽根に取り替えてもらい、それを同じところにいるドラゴンサトラブに渡してごらん。キミがほしがってたものが手に入るだろう。さー、もう、後は最後の敵を倒すのみ！

サーク

どうぞ、先生、お助けください。『サーク』でいま、困っているんです。あのゴンドラにどうしても乗れません。村で村長とかに会えばいいらしいとは聞いたんですが、だめなんです。砦のほうも、カギはもらい、スープをおじさんにあげるところまで

はいったけど、それっきり詰まってます。どうしたらいいんですか？　なんでゴンドラに乗れないんでしょうか？　教えてくださいませ。

〈東京都渋谷区・秋葉一雄〉

あ　ーらら、そりゃ、無理よ！　砦をちゃんとクリアしないと、ゴンドラには乗れないわ。だから、まんず、砦の突破口を教えてあげましょうね。砦の裏口のほうには行ってみたかな？　その裏口の扉が開かないってことを確認したら、もう一度あのスープおじさんに会ってごらんなさい。おじさんが扉を開けるためにはどうしたらいいか、教えてくれるわよ。ま、そこからがまだまだ大変なんだけど、ともかく砦をクリアしなけりゃ、先へは進めないの。まあ、がんばーってねー！

ケ　イさーん、教えてちょうだい！　『サーク』なんだ。炎の砦のとこまでは来たのさ。ところが、あの暖炉の仕掛けにこまっちまってるんだよ。水をかければいいとかってのは聞いたけど、どうやったら、水をかけられるんだべさ？　いくら、あのまわりをウロウロしてもどうにもなんないよー！　いったい、なにがいけないのかな？　教えておくれ！

〈東京都豊島区・レベッカ〉

い　るんだ、こういう人が。ヒントを先に友だちにもらったんでしょう？　そういうことをすると、えてして詰まるんだよね。暖炉の仕掛けについても、ちゃんとゲーム中の人物に聞かないとだめよーん。ほら、洞窟にいろんな人がいたでしょ？　全員と繰り返し話したほうがいいわ。炎の砦とこの洞窟は何度か往復することになるの。砦で詰まったら、洞窟へ。洞窟で情報を得たら、砦へ。さー、あともうひと息！

スターコマンド

へ　ルプ！　『スターコマンド』で、教えてください。インセクトの基地で、爆弾を自爆させよというクエストをやっています。そこで質問なんですが、あの酸の雨の降る廊下を通って行くと、パスワードを聞かれますが、それがわかりません。いったいどこにパスワードは隠されているのでしょうか？　だれに聞けばいいんでしょうか？　まったく見当もつきません。どうか、教えてください。

〈東京都墨田区・佐々木光夫〉

え　ーっと、超能力戦士は育ててあるかな？　あそこの基地で左上になにやら隠された場所があるでしょ？　入口もみつからず、入れなくて、気にならなかったかなー？　あそこまで行って、超能力探査をしてみましょう。お、お、お！　ってな感じでパスワードが見つかるよ！

AVG QUESTION

ねじ式

助　けてくださいませ。というのは『ねじ式』で、もう最初っからつまずいて、どうしたらいいのか、夢も希望もないのです。タイトルが出てすぐのマップでなんですが、廃墟のビルの2階にある開かずの間に入れないんです。いったい、なにをすればいいんですか？

〈東京都渋谷区・大場文也〉

や　るべきことさえやれば、開かずの間は自然に開くであろう。さらば……といったら、怒られちゃうか。キミも、少しはなにかやったんでしょ？　それを書いておいてよねー。しょうがないから、やるべきことをオンパレードで教えてあげよう。まず、沼にいるへび少女、樹海の入口にいる手首に会うべし。あと、岩場で拾った帽子は、茶屋の少女サヨコに渡してあげましょうね。これだけクリアしたら、沼にいるへび少女に再び会って、「手首」と「ビル」と「開かずの間」について尋ねてごらんなさい！

♡H♡ QUESTION SPECIAL

きゃんきゃんバニー

『きゃんきゃんバニー』にハマっているみなさま、ゴキゲンいかがでしょうか。

スロットマシンがなかなか当たらず、悔しい思をした方も多いようなので、スロットマシンについての耳寄りな情報をお教えしましょう。

基本技は、「テンキーの1、2、3を押しっぱなしにしてスペースキーを押すと、ドラムが1段しか動かない」というものです。

つまり、うまく横1列にそろえば、ドラムが1回転するうちに3回配当金が得られるんですねぇ。これはおいしい!!　もちろん、絵を横1列にそろえるまではプレイヤーの努力が必要になることは言うまでもありません。

《技を使用するについての注意点》

最後に回転を止めたドラム以外は、回転しません。つまり最後に止めたドラムだけが1段上にずれていきます。ですが、その後はすべてのドラムがいっしょに1段ずつ上にずれます。

これを知っておけば、そろえた後、スペースキーを押しまくるだけでお金がガッポリ手に入ります。

と　いうことで、メーカー直々に「耳寄り情報」を頂きましたので、掲載させてもらいました。

カクテルソフトさん、情報提供どうもありがとうございました。

ソフトを買ったみんな、このワザを使って最後の最後までガンバってイッテネ!!

秘TECHNIC

アスガルト

PC-9801シリーズ

まずふつうに立ち上げて、最初のメニューで通常ゲームか作戦のみかを聞いてきたとき、6キーでアニメーション、7キーでエンディング、8キーでプログラムのクレジット、9キーで自衛隊の勧誘が始まります。

〈大阪府堺市・和田良一郎〉

『自衛隊の勧誘」ってのはゲーム内容を考えるとなんだか、ミョーに生々しい。本当に上野などに自衛隊勧誘員が出没している、という話も聞くから、よけい怖い話だったりする。

スタートレーダー

PC-8801H/A/VA/FEシリーズ

7月号にあったミュージックモードはRシリーズ専用の技でしたが、H以降のシリーズ用の方法を見つけました。

まずPCキーを押しながら立ち上げて設定モードの画面を出し、RS-232C設定で通信速度を「75」に合わせます。そして設定モードを抜け、スタートレーダーを立ち上げましょう。

Falcomの文字が出てきたら、選択画面が出るまでカナキー、GRPHキー、スペースキーを押したままにすれば、ミュージックモードに入れるようになります。

また、この技を使ったときのシューティングシーンでは、ポーズをかけてからおもむろにSTOPキーを押すといきなり目的地に着いてしまうおまけがあります。

〈茨城県鹿島郡・KAMI〉

いや～、7月号の情報ではいろいろ御迷惑をかけまして、どーもすいませんでした。でも、88は機種が多くて確認するのもけっこう大変なんですよ～。

てなわけで、質問・情報を送るときには住所・氏名・ソフト名はもちろん、確認した機種名とソフトのメディアも明記するようにお願いします。

夢幻戦士ヴァリスII

PC-8801SRシリーズ

ポーションを取らずにヒットポイントを回復する方法を見つけました。

まずステージ5で「REKO TYPE」と「HELP ITEM」を入手します。

ダメージを喰らってHPが少なくなったら、セレクトモードにして「REKO TYPE」に着替えます。

そして着替え終わったらすかさずセレクトモードにしてほかのプロテクターに着替えます。

すると「OFFENSE TYPE」なら30HP、「DEFENSE TYPE」なら15HP、「HYPER SUIT」なら42HPまでヒットポイントが回復します。

〈愛知県津島市・稲尾泰文〉

『REKO TYPE」が、こんなに便利なものだったとは……。

キーが入りづらいから、「すかさず」ってのはけっこう難しいかもしれないぞ。

サーク

PC-9801シリーズ

隠れゲームを見つけました。まずMS-DOSを立ち上げ、ブランクディスクをドライブ2に入れて

FORMAT B:／S リターン

とします。

フォーマットしたディスクはそのままドライブ2に入れておき、サークのシステムディスクをドライブ1に入れ

CD KAX リターン

COPY A:＊、＊ B: リターン

としてコピーします。

そしてコピーが終わったらドライブ2のディスクをドライブ1に入れ、リセットすればゲームができます。

〈愛知県岡崎市・本田宗生〉

ゲームの説明などは、

TYPE README リターン

と入力すれば出てくるから、それをよく読むよーに。

情報・質問募集中!!

送り先／〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部内
「おせ～てあげる♡」係

お助け人募集!!

え～、まいど、㊞です。今回、当コーナーでお助け人を募集します。仕事内容は質問・㊙技ハガキの整理・確認。応募方法は以下のとおり。㊞はキミを待っているぞ。

応募資格：①年齢18歳以上（高校生は不可）②東京近郊在住（JR線市ヶ谷駅に1時間くらいで通える人③パソコンを所有（ゲーム専用機のみは不可）

応募要項：●履歴書・作文を同封の上、編集部へ郵送のこと●履歴書にパソコンの機種名、プレイした主なゲーム名を記入のこと●作文のテーマは「ゲーム・レビュー」。400字詰原稿用紙に2～3枚程度●応募締切りは1989年10月7日（当日消印有効）●選者結果は11月末日までに郵便、または電話にて通知します。

※募集・選考結果について、電話での問い合わせには応じられません。ご了承ください。

◎あて先：住所は上記「情報・質問募集中!!」と同じ。係を「お助け人募集」としてください。それではヨロシク～。

文・松枝蔵人（まつがえくらうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）

第十話

PART 1

別経路の侵入者

イージィと別れたヨースケは、堀わりぞいにしばらく行ったところで下におりる石段を発見し、足音をしのばせて暗闇の底におりていった。

「思った通りだ。こういう構造になってやがったんだな……」

ヨースケは、ひんやりとした空気のただよううす暗がりに目をこらしてつぶやいた。エンジンの停止したインカ人どもの超小型ヘリが、巨大なセミの脱けガラのような不気味な姿で何機も地べたにはいつくばっている。そんな風に見えるのは、むこうのいびつな三角形の開口部から射しこむ光がヘリの黒いシルエットを浮かびあがらせているからだ。光は外界からのものにちがいない。おそらくあの開口部がビルカバンバのもうひとつの入口で、神出鬼没の超小型ヘリはあそこを通ってヨースケたちを襲撃したのだ。

奇妙なことに、いかにも小型ヘリの発着に便利そうなこの空間は、平らな石をきちんと敷きつめたかなり古いものだった。山のこっち側の斜面はほぼ垂直に近い崖だったはずだから、下から道が通じているとは思えない。

（まさか、大昔のインカ人がヘリだの飛行機だのを持ってたなんて……）

ヨースケは、いかにもイージィが好みそうな荒唐無稽なその考えを、あわてて頭の中から追っぱらった。

（どうせ下界を見張る物見台かなんかだったのさ。のん気な想像にふけってるヒマはねえ。さっさと仕事を片づけちまわなきゃ――）

さっそくヘリのひとつにとりついて調べはじめた。操縦方法はごく単純だった。むしろむずかしいのは自分の肉体をうまく使わないとバランスがとりにくい点だろう。だが、ヨースケは、過剰なくらい運動神経には自信があった。もう1機をメドウズにまかせれば、4人でなんとか脱出できそうだ。

（よし！　それじゃ、あとのヘリが追ってこれねえように、チョイと細工しとこうか……）

ヨースケは、燃料の多い2機を選びだし、残りのヘリのエンジンから、つぎつぎプラグをひっこ抜いていった。

その作業がもうすこしで終わるというとき、いきなり背後から強いライトの光があびせられた。

「何をしている？　そこにいるのは、いったいだれだっ!?」

（チッ、見つかったか――）

ヨースケはとっさに横に身を投げ、起きあがりざまライトにむかって奪っておいたライフルをかまえた。

――が、ヨースケがトリガーをひきしぼるよりはやく、ヒュッと耳元をかすめて何かが空中を飛んだ。

パリン――！

かわいた音とともにライトがはじけとんだ。と思うと、元の闇にかえった空間に、複数のこまかい靴音が響き、アッというまにヨースケの両わきをすり抜け、ライトの消えたあたりへと猛スピードで殺到していった。

ボグッ――

「うえッ！」

ガッッ――

ドサッと人が倒れる音がして、それきりふたたびあたりは静まりかえった。

（な、何が起こったんだっ――!?）

ヨースケが呆然としていると、聞きおぼえのある声が呼びかけてきた。

「おい、イエロー・モンキー、もう出てきていいぞ」

「なんだ、ジョーイじゃねえか!!」

「助けてもらっといて、『なんだ』はないんじゃない？　ぼうや」

そのセクシーな声は、まちがいなくナスターシャだった。よく見れば、長身のダンカンと、ムハマードの皮肉っぽい笑みを浮かべた顔もあった。ヨースケは急いで彼らに駆けよった。

「礼ならこいつに言うんだな」

ムハマードが、足元にころがったインカ人の死体をアゴで示した。

「え――？」

「そう、おれたちは断崖絶壁をまる一昼夜かけて登ってきたのさ。ところがあの三角の入口を入ったと思ったら、インディアンどもの小型ヘリをいじくってるやつがいるじゃねえか。そいつをまっ先に血祭りにあげようとおれたちが近づいたところで、このインディアン野郎がライトでそいつがおまえだって教えてくれたわけさ」

（そうだったのか。おれはもうすこしでインカ人の代わりに殺されるとこだったんだ――！）

足元のインカ人は、アゴをくだかれ、首にはメス、腹にはアラビア風の短刀を突きたてられて絶命していた。

ヨースケの背中を冷たい汗が流れた。

「でも、あんたなかなか見込みあるわよ。とっさに身をかわしてライフルかまえたとこなんか、ゾクッと感じちゃったわ」

ナスターシャがウットリと目を細めてヨースケのアゴをなであげた。

そんな彼女を横目で見て、ダンカンがフンと鼻を鳴らした。

「物好き女め。そのガキをほめてやれるとこがあるとすりゃ、ノロクサしてライフルをぶっぱなさないでくれたことくらいなもんだ。ほかの敵に聞きつけられたらことだったからな」

ダンカンの言葉でヨースケはハッと我に返り、ナスターシャが押しつけてくる豊満な胸から逃れた。

「そ、そうなんだ。メドウズとルルは、このインディアン――いや、インカ人のやつらにとっつかまってるんだ！」

「なんだと――!?」

ヨースケは、アンデス上空の空中戦以来の経緯と敵の正体がインカ人の子孫であることを、ジョーイたちに手短かに話した。

インカ帝国の秘められた歴史や巨大なドーム形遺跡のことは、当然のよう

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは謎のパソコン通信でニューヨークに招かれ、多国籍企業ラインバック財団の令嬢ルルとスーパーコンピュータ〝テレグラム・サム〟のパートナーとなる。旧友ヨースケ、護衛役メドウズとともに行方不明になったルルの両親の捜査に駆り出され、インカ帝国の伝説の都ビルカバンバを発見する。が、正体不明のインディアンに捕まり、彼らがインカ帝国の最後の生き残りだと知らされる。メドウズの機転でインカ人から逃れたイージィとヨースケはビルカバンバ脱出作戦を実行に移すが、そのとき街をつつむ大ドームを破って巨大ヘリが出現した――!?

にコマンドの興味をひかなかった。彼らが一様にマユをピクリと動かしたのは、護衛もなしにルルたちにビルカバンバを目ざせと会長が指示してきたというくだりだった。

「妙だな……」

ムハマードが首をひねった。ほかの3人もうなずきかわした。

「ほんとね。ねえ、ヨースケ、こういうことよ。あたしたちがヘリを捨てて密林で合流したところに、ちょうど本国から通信が届いたの。この山の位置を知らせるとともに、その中の遺跡に潜入し、そこにいる者をすべて殺害せよと命令してきたわ」

「それは……」

ヨースケは意味がのみこめなかった。

ジョーイがグイッと巨体をヨースケにのしかからせるようにして言った。

「つまりだな、この山の中で見かけたやつは——そう、たとえおまえでも、かならず殺しちまえってことなんだ！」

「な、なんだってェ——!?」

ヨースケは、思わず4人のコマンド部隊から数歩身を引いた。

まさにその瞬間、ヨースケの立っている石だたみを、直下型の大地震のような激しい揺れが襲った——!!

PART 2

理由なき胸さわぎ

グォーン、グォーン、ウォーン——

神秘的なまでの静寂につつまれていたビルカバンバに、侵入しつつある爆撃ヘリのローター音が響きわたった。その音はさらに硬質のドーム壁に何度も何度も反響をくり返し、割れんばかりの轟音となってイージィたちのいる中央の宮殿をゆるがせた。

「われらが聖地を侵すのは何者っ!?」

アタワルパがリンと声をはりあげた。

ヘリの銀色の巨体は、ミサイルをフル装備した両翼が崩れかかった横の壁と接触しないよう、慎重にその全体をドーム内にすべりこませた。不思議な光をはなっていたガラスのような壁材が粉々に砕け、キラキラ輝きながらヘリの頭上にふりそそぐ。その様はまるで、大海をのたうつ鯨に波しぶきがまとわりついていくようだった。

難関をくぐり抜けた爆撃ヘリは、解放された猛獣さながら、雄叫びに似たローター音をとどろかせてビルカバンバ上空に舞いあがった。宮殿の前を横ぎったとき、その胴体にあざやかな赤で〝REINBACH〟とあるのがはっきりと見てとれた。

「王子、ラインバックの手の者です！くそっ、こんなにはやく増援部隊を送りこんでくるとは……」

まっ先に窓際に駆けつけたインカ人が外に身をのりだしてうめいた。メドウズを両わきからおさえている者や横にひかえた者たちの間に、たちまち動揺がひろがっていった。

が、アタワルパはひとり悠然とかまえ、皮肉っぽい余裕の表情で旋回するヘリを目で追っていた。

「フッフッフ……うろたえるな。あんなものはコケおどしにすぎん」

「し、しかし——」

「忘れたか。ラインバック財団は有名なワンマン会社だ。おいぼれ会長のツルのひと声でたちまちあんなものがアンデスまで飛んでくるかわりに、やつが絶対に見捨てられないものがある。それが——ほら、これだ！」

アタワルパは、ルルの腕をつかんで乱暴に自分のほうに引きよせた。
「い、いたいわねっ。離しなさいよ。さもないと、あんたの大事なビルカバンバの都を、あっという間にメチャクチャにしちゃうからっ！」
「フン、こんな低能の白人娘のどこがそんなにかわいいんだか……が、しかし、この娘がこちらの手にあるとわかれば、やつらは手も足も出せんさ。さあ来い。メドウズもいっしょにだ」
そう言うと、アタワルパはくるりと体の向きを変えた。
部屋の入口にいたイージィは、とっさに横の円柱のかげに身をふせた。
アタワルパを先頭に、ルルとメドウズを引ったてたインカ人たちは、イージィのすぐ目の前を横ぎって屋上のテラスへつづく階段へむかった。
（やつら、ルルとメドウズを人質にして、爆撃ヘリを追い返す気なんだ――）
イージィが階段を忍び足でのぼり、最上段からそっと頭を出すと、ちょうど旋回した爆撃ヘリが宮殿の正面にまわりこんでいくところだった。
アタワルパは祭壇の先端に立ち、ルルを盾にとって大声で叫んだ。
「この娘がだれか、わかるかっ――ラインバックの孫娘だ。撃てるものなら撃ってみろ。さもなくば、わが聖域ビルカバンバからとっとと出てうせろ。図体ばかりでかいウスノロめ！」
正面からゆっくりと接近するヘリのコックピットには、その声は聞きとれなくとも、テラス上の情景が意味するところは十分にのみこめたはずだった。
（そうさ。なにしろ、ルルを連れてビルカバンバへむかえって命令してきたのは、会長自身だったんだから……）
そう自分に言いきかせながら、イージィはかたずをのんで見守った。
ヘリは速度をはやめも落としもせず、そのままっすぐテラスにむかってくる。ドームの光をあわく反射する機首が、またもなにやら動物めいた無気味なものに見えてきた……。
イージィは突然、むかつくような激しい胸さわぎに襲われた。
（ま、まさか……）
それは根拠のない、とっぴな夢想に思われた。が、しかし、そこに居あわせた人物でもうひとり、イージィと同じ予感をいだいた者があった。イージィとちがっていたのは、その人物がすぐさま行動に移っていたことである。
「ルルさまっ――！」
メドウズは両腕をとらえたインカ人の手を強引に振りきり、祭壇にむかって突進した。せまりくるヘリの巨体と轟音に圧倒されてたたずむアタワルパとルル。メドウズがそのふたりを体当たりで横へはじきとばしたとたん、ヘリの鼻先がたて続けに閃光を発した。と思うと、テラスの石だたみの上を一直線にしぶきのようなものが走った。ガトリング砲の着弾が砕いた石の粉末がとび散ったのだ。
「ギャッ！」
ルルたちの立っていた祭壇を正確に縦断した弾丸のスコールは、その先にいたインカ人をハチの巣にして後方へと過ぎ去っていった。
爆撃ヘリの巻きおこした突風の中にヨロヨロと立ちあがったアタワルパが、青ざめた顔で叫んだ。
「どういうことなんだ、これは――!?」
だが、その問いに正確に答えられる者など――たとえメドウズやイージ

ィをふくめても、その場にはひとりとして存在しなかった。ルルも、アタワルパも、そしてイージィとメドウズも、一様に驚愕の目をいっぱいに見ひらいて巨大ヘリの背後を見つめるばかりだったのだ――。

PART 3

無差別殺戮指令……!?

「ほら、このローターの響きが何よりの証拠さ。ラインバック社製の重爆ヘリR－72の第1号機だ。B－52クラスの重装備が可能で、ヘリとしては驚異的な航続距離を誇る。あいつが投入されたからには、街のひとつやふたつ、あっという間にぶっつぶしちまうだろう。援軍――というより、おまえらにとっては巨大な死神みたいなものさ」

ジョーイは冗談めかして言ったが、その目はまったく笑っていなかった。

「そうよ。あんたたち、いったい何をやらかしたの――それとも、知っちゃいけないようなとてつもない秘密を見ちゃったとか？」

ナスターシャがさぐるような上目づかいでヨースケを見た。

「バ、バカ言うんじゃねえっ。命令をちゃんと守ってやっとこさここにたどり着いたってえのに、なんの因果で味方に殺されなきゃなんねえんだよ！」

ヨースケは憤然として握りこぶしをふりまわした。ジョーイたちはその様子を見て、たがいに顔を見合わせた。

「どうする……？」

「財団からの命令だからな。おれたちは単なるやとわれコマンドだ」

「でも、指揮系統はそのままよ。あたしたちはまだメドウズの配下をはずされたわけじゃないわ」

「ウーム……」

ジョーイはうなって腕組みした。彼らも不可解な命令に当惑していた。その間にもドームに反響するローター音と断続的な銃撃の音が聞こえていた。

「えーい、じれってえ。こうなったら、そのとんでもねえ命令がホントかどうか、おれの手でたしかめてやるっ！」

ヨースケは脱出用に確保しておいたインカの超小型ヘリにとびつき、エンジンをめいっぱいふかして急発進した。

「まて、イエロー・モンキー――」

ジョーイが怒鳴り、別のヘリにまたがった。2機の超小型ヘリは、ナスターシャたちが見上げるなか、からみあうようにして頭上の細長い開口部から巨大ドームの内部へと上昇していった。

爆撃ヘリは、宮殿にガトリング砲の掃射を加えたあと、獲物の反応を楽しむかのように、宮殿を中心とする円を描いてゆっくりと上空を旋回しはじめた。宮殿のテラスにいる者たちは、ひとりの例外もなくそのヘリの動きに合わせて視線を移動させている。逃げだそうにも、今や並の規模でないことがはっきりと見てとれるようになった重爆ヘリの威容と迫力に圧倒され、身動きひとつすることすらおぼつかないのだった。

が、爆撃ヘリは単にじらせるために街の上を飛びまわっているのではなかったのだ。銀色の胴体の下にパックリ割れ目ができたと思うと、黒い円筒形のものがバラバラとこぼれ落ちた。それらは地上に達した順に赤い閃光を発してつぎつぎ爆発し、四方八方に炎のかたまりを吹きだした。

（ナパーム弾だ――！）

イージィは思わず階段のところから身をのりだし、多量のナパーム弾とヘリの起こす強風でたちまち街中が火の海と化してゆくのを呆然と見つめた。

（こんな驚くべき壮大な遺跡をどうして焼きつくすんだ。インカ人とぼくらを皆殺しにするのに、そこまで徹底的にやらなきゃいけないのか……!?）

アタワルパがルルを人質にしようとして失敗したのでも明らかなように、あの爆撃ヘリの搭乗員たちは、ルルたちとインカ人を区別しようなどという気は毛頭ないのだ。イージィは、インディオの村からアメリカへ交信したときのことを思い出していた。

（そういえば、ぼくら3人だけでビルカバンバへむかえなんていう指示からして奇妙だったっけ。この場所の位置を知らせたのはぼくなんだから、あの爆撃ヘリはまちがいなくその報告を受けて会長が派遣してきたんだ。だとすれば、ラインバック会長――ルルのおじいさんは、すべてを承知のうえで孫娘とぼくらの生命を抹殺しようとしているんだ!?）

その考えはショッキングなものだったが、あの孫娘思いのやさしげな老人がほかならぬ命令者であることをのぞけば、筋道はちゃんと立っている。要するに、イージィたちはビルカバンバの位置を知るための道具にすぎなかったのだ。用がすめば、じゃまな敵もろとも片づけてしまえばいい……。

（ハッ！）

そこまで考えを進めたとき、イージィは突然ひらめいた。

（そうか、ラインバック財団の狙いは、ただひとつ、〝パンゲア〟の分裂図が描かれたあの謎の魔法陣だったんだっ――!!）

そう考えてみれば、ビルカバンバを焼きつくそうとするかのような爆撃ヘリの行動の理由も理解できる。彼らにとって壮大な遺跡が意味のないものなら、崩壊しようがいっこうにかまわないだろう。魔法陣が隠されているこの宮殿をそのままにして、そこにいるイージィたちを殺すのに、大がかりな蒸し焼きにしてしまおうというのだ!!

「こ、このままじゃ――」

メドウズたちに警告しようとイージィがとびだしかかったとき、横なぐりの熱風とともに爆撃ヘリが宮殿のすぐ上をかすめた。その巨体のそばに、まとわりつくように飛ぶインカ人の超小型ヘリ2機の姿があった。

「ヨースケっ！」

1機はもちろんヨースケだった。もう1機は、意外にもアンデス上空で別々になってしまったジョーイだ。ヨースケは恐れる風もなく爆撃ヘリの正面にまわりこんでいった。ヨースケは機体から身を乗りだして何か叫んだようだったが、そのとたん、爆撃ヘリのガトリング砲が火を吹いた。

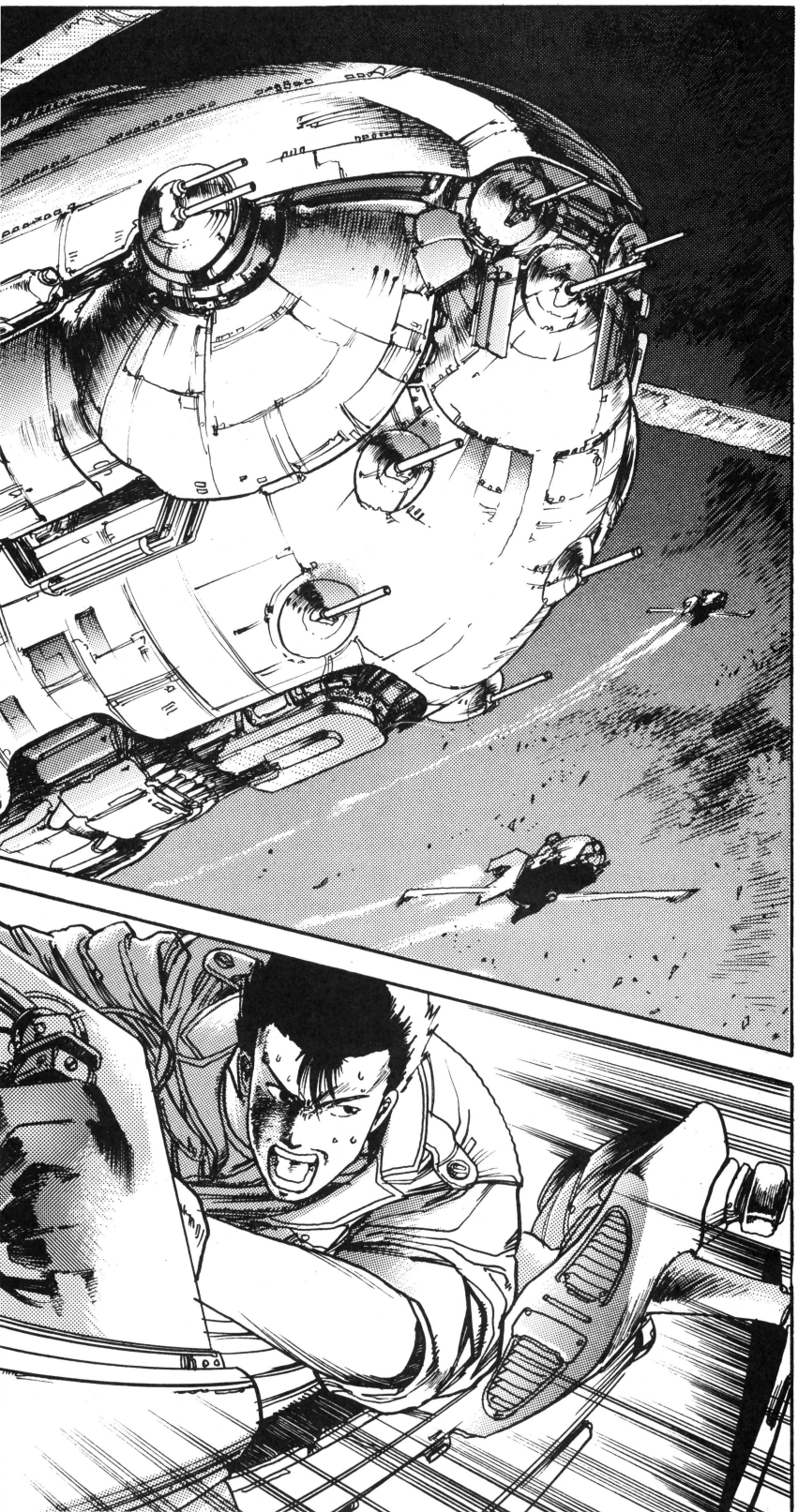
「キャアアアアアーッ！」

ルルがむこうで衣を裂くような悲鳴をあげた。ヨースケの小型ヘリは、ど

こかに被弾したのか、バランスを失い、きりもみ状態になったと思うと、スーッと吸いよせられるように宮殿に接近し、アッという間にその高い斜面に激突した。イージィの足元の石がグラグラ揺れ、宮殿の片側がみるみる黒い煙につつまれていった――!?

PART 4

休戦協定成立す



イージィはかかえていたライフルを投げ捨て、ころがるようにテラスの端へ駆けていった。ルルやアタワルパたちの横に立ち、ピラミッドのような急傾斜を見おろすと、外壁の途中からもうもうたる黒煙につつまれた炎が見えるばかりで、超小型ヘリの残骸はおろか破片さえ見分けられなかった。

イージィが宮殿正面の石段を駆けおりようとしたとき、下方にたなびく黒煙をついて、ボロ布みたいなものを背負ったメドウズが出現した。

「ヨ、ヨースケ……」

メドウズが運びあげたのは、ススで汚れ、服のあちこちに焼けこげのできた無残な姿のヨースケだった。

「死んじゃイヤよ、ヨースケっ！」

テラスに横たえられたヨースケに、ルルがとりすがってワッと泣きだした。

すると、ヨースケの目がうっすらと開き、うめくように言った。

「心配すんな。こんくらいでまいってたまるか……が、おまえのじいさんはひでえぜ。なんでおれまで狙い撃ちされなきゃなんねえんだ。くそっ……」

「で、でも、そんなこと……」

ルルは当惑顔で涙をぬぐった。

イージィはメドウズの顔を正面からにらみつけて言った。

「こうなったら正直に話してもらえますね。あなたがラインバック会長から受けた密命のことは、さっきこっそり聞かせてもらいました。この宮殿の地下にある魔法陣を発見することだったんですね。でも、ぼくが聞きたいのはそのことじゃありません。いったいぼくらは、その任務に利用されるだけの道具にすぎなかったんですか？　それがすんだらもう殺しても……」

「断じてそんなことはない」

メドウズはイージィの言葉をさえぎって、太い声で言いきった。

「おまえとヨースケが役に立たず、足手まといになって、そのために敵にやられてしまうなら、おれはためらいもなくおまえたちを見捨てたことだろう。だが、利用するだけ利用して、その結果秘密を知られたら殺してしまえなどとは、命令されてもいないし、わたし自身考えたこともない」

「じゃ、なんでこんなことに……」
「わからん。が、ただひとつ言えることは、ラインバック会長という方は、ルルさまをこのような目にあわせることはもちろん、味方に銃口をむけさせるようなことはけっしてなさらない。今の事態はわたしも信じかねているのだ。こんなことが……」
と、そこにいきなりこまかいプロペラの音がして、宮殿の裏手からもうⅠ機の超小型ヘリが上昇してきてテラスの中央に着陸した。ジョーイだった。
「メドウズ、おかしいぞ。重爆ヘリはまちがいなくラインバックのものだが、乗り組んでるのはコマンド仲間の連中じゃねえ」
ジョーイが息をきらせて言った。
「本当か？」
「ああ、おれにもガトリング砲をぶっぱなしてきやがった。おれの操縦テクニックをめいっぱい駆使してやっと逃げのびたぜ。安全なのはここだけか？」
「いや、そうとも言えん。ここでぐずぐずしていれば、いずれ生きたままくん製にされてしまう。超小型ヘリⅠ機ではとうてい脱出は不可能だ」
メドウズの声はふだんと少しも変わらず落ち着きはらっていたが、その目は状況を正確につかむために忙しく方々にむけられ、唇は白くなるほどかたくかみしめられている。
「メドウズ――」
呼びかけたのは、それまでテラスの

一角で沈黙を守っていたインカ人のグループから歩みよってきたアタワルパだった。
「話はみんな聞かせてもらった。どうやらおたがい同じ穴のムジナらしいな。どうだ、一時休戦にしないか？」
せっぱつまった場面なのに、アタワルパのほうも軽い口調に変化はない。
「地獄でもう一度戦うのか？」
「いや、わたしは天国に行くからそれはムリだな。なんとか生のびよう。そこでひとつ提案なんだが、秘密の脱出路を教えるから、わたしの部下を連れて逃げてくれないか？」
イージィたちはエッと驚きの声をあげたが、メドウズは即座にうなずいた。
「で、おまえはどうするのだ？」
「この超小型ヘリであのデカブツを引きつけるさ。残念ながら、わたしほど優秀な乗り手はほかにいないのでね」
「その役をゆずる気はないのか？」
「ないね」
ほんの数秒間だったが、メドウズとアタワルパはジッとにらみ合い、そのあとどちらからともなく手をさしのべ、かたい握手をかわしたのだった——。

PART 5

イージィ対サム

爆撃ヘリのナパーム弾投下はほぼ街の全域におよび、今や宮殿を中心とする半径100メートルほどの円だけが、燃えさかる火の海の中に孤島のように残されていた。赤い炎は、あわく発光するドーム壁さえ地獄の色にそめあげた。ドームにさえぎられて逃げ場のない熱気は、温度をおそろしいはやさで上昇させている。
イージィはとりもどしたコンピュータ端末とオムニ＝スキャナーをかかえ、ヨースケを背負ったメドウズのあとを追って、ルルやインカ人たちにまじって石段をおりはじめた。
超小型ヘリのある堀わりへは、炎の壁にさえぎられてもう行けない。アタワルパが教えた脱出路は、街の数か所に点在する井戸に見せかけた穴だった。それは街の地下をくぐって内側からしか開かない扉によって外界に通じているという。しかし、井戸のほとんどはすでに火にのみこまれ、あとは巨大な宮殿をぐるりとまわりこんだ場所にひとつあるきりだった。
イージィたちが行動開始したとたん、当然爆撃ヘリはそれを察知して接近してきた。
アタワルパはぎりぎりの瞬間までテラスの円柱のかげにひそみ、爆撃ヘリの不意をつく作戦に出た。それはかなり敵をあわてさせ、イージィたちが全員地上へたどり着くだけの時間をかせいでくれたが、ダメージを与えるにはいたらなかった。彼の操縦テクニックをもってすれば、爆撃ヘリが侵入するために開けた大穴をぬけて逃げることも可能だろう。しかし彼は、約束通りイージィたちが目的の井戸に達するまで、そうするつもりは毛頭なさそうだった。
イージィはオムニ＝スキャナーをつけ、走りながらコンピュータのキーをたたきつづけていた。さっき爆撃ヘリの後部に通信衛星との交信用のパラボラアンテナを見つけたのだ。
（あれを通じてサムとアクセスできれば、もしかして……）
イージィにはひとつの目算があった。
『ピィ、ガガ……ハロー、イージィ！』
ヘッドホンからサムの電子合成音の声が聞こえてきた。
（やったァ——！）
『例の六角形（ヘクサグラム）の図形を発見したようですね。順調で何よりです』
サムはのん気にそんな祝福を言った。
こうやって回線が通じると、今現在の通信とは別に、通信と通信の間にイージィが打ちこんだ情報やオムニ＝スキャナーで得てたくわえられていたデータが、一挙にサムに流れるようになっている。これによって、サムがイージィの経験の多くを追体験できるのだ。
「そ、それどころじゃないんだ！」
インカ人にコンピュータを奪われていた間に起こった出来事をまったく知らないサムに、イージィはいらだったが、説明しているひまはない。
「サム、お願いだ。この通信を中継している爆撃ヘリのコンピュータに介入して、すぐ攻撃不能にしてくれ！」
『それは、〝ビルカバンバ攻撃作戦〟を中止しろという意味ですか？』
「そう、その通りだよ」
が、しかし、サムとしては異例な長さの間のあと、予想外の答えが返った。
『……中止は、できません』
「ど、どうしてさ!?　いいかい、その攻撃でパートナーのぼくが危機におちいってるんだよ。ぼくがどうなってもかまわないというのかい！」
『攻撃は、ラインバック財団の最重要機密としてインプットされています。あなたには、それを否定する資格がありません。攻撃は遂行されます』
「いったいどうなっているんだ!?」
イージィはカッとなってコンピュータを地べたに投げつけかけ、あやういところで自制した。
「イージィ、もうすぐ井戸よ。なにをグズグズしてんのっ！」
ルルが先を走りながら叫んだ。
しかし、イージィは完全に立ちどまり、巨大な爆撃ヘリと超小型ヘリの死闘を見つめていた。アタワルパは、爆撃ヘリの注意と警戒を最大限に自分のほうにむけさせようとするあまり、退路を絶たれ、絶体絶命のピンチに追いこまれていた。
（アタワルパを死なせるわけにはいかない——そんなことは、どうあってもさせられないんだっ！）
イージィは、今このとき、アタワルパを救うことができる者は、自分をおいてほかにないということを、十分すぎるほど承知していた。しかし、その方法と、それがもたらす効力については、まったく漠然とした考えしかなかった。不思議なことに、『ぼくはやれる』という確信めいたものだけがあり、それがイージィを駆りたてていた。
イージィは宮殿のかげを出て、爆撃ヘリの視界に身をさらした。
「サム、そのヘリに装備されているどのモニターカメラでもいい、ぼくの姿をとらえてくれ！」
『見えます、イージィ』
イージィのゴーグルの端にとらえら

れた画像が投影された。炎を背景にちっぽけな姿がそれなりに雄々しく立ちはだかっていた。

「サム、ぼくらはパートナーだ」

『YES』

「ぼくらは様々な体験をわかち合ってきた——そうだったね？」

『YES』

「じゃ、覚えているだろう。クスコを夜逃げし、アンデス上空で戦い、密林をさまよい歩いた——もちろん、それはみんなビルカバンバを発見するためさ。でも——いいかい、ここが大切なところなんだ——あれはみんな、ぼくが生きのびるためでもあったのさ。生きて、目的を果たすためだ」

『生きる……』

「そうだ。ぼくは生きているからきみのパートナーでいられるんだ。けれど、きみは公平じゃない。きみは、ぼくの知らない最重要機密というものを隠している。だったら、きみとぼくの目的はちがってしまうじゃないか。目的のちがう協力者なんてありえない。まして、パートナーを消去するパートナーなんて、絶対ありえないよ！」

『イージィ、判断不能です。プログラム間に矛盾があります——』

「いや、ぼくの言葉をよく聞くんだ。ビルカバンバは破壊するんだね？」

『はい。六角形を残して——』

「ここにいた者は、だれでもすべて全滅させるんだね？」

『はい。ただし、パートナーを除外せよとはインプットされていません』

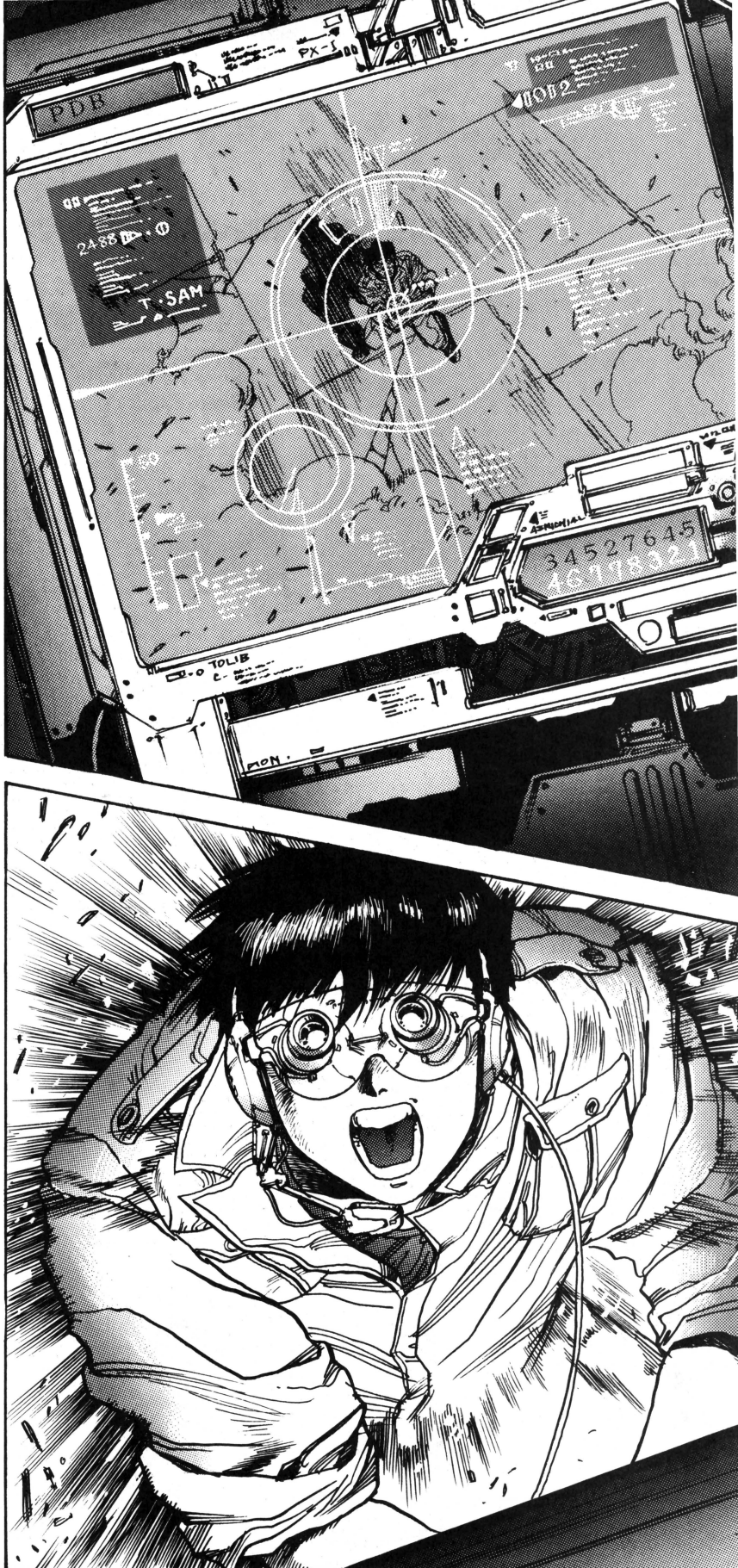
「じゃ、パートナーを殺せという命令もないんだね？　これ以後も——」

『ターゲットは特定されていません。あくまでも時と場所による限定です』

「よし、わかった！」

　イージィは、サムのプログラム・ミスにつけこんで得た情報に、ニッコリと満足の笑みをもらした。

「サム、パートナーとして助言させておくれ——ここにいる者全員を殺す最高の方法を!!」

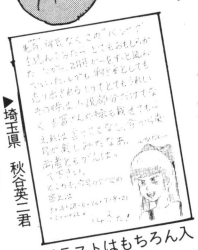


つづく

パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人のお茶の間

今回はいろいろお礼もありますが、それは別のコーナーで。模様がえをしました。どうですか？


▶埼玉県　秋谷英二君

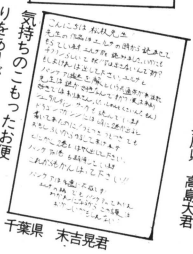
イラストはもちろん入りますよ。お楽しみに。

◀熊本県　上村淳君

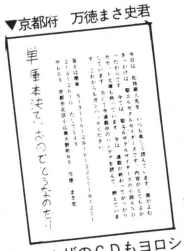
今号を読んだキミは多分大満足であろう！

◀札幌市　藤井博一君

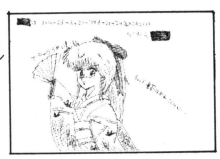
サイン会には来てくれたかな？　ありがとう。


千葉県　末吉晃君

気持ちのこもったお便りをありがとう。


▼京都府　万徳まさ史君

エルザのＣＤもヨロシクね！　燃えるゾ！


三重県　白木紀輝君▶

ずいぶん勇ましいルルちゃんですねぇ。

◀兵庫県　高島大君

エルザのときからいつもお便りありがとう。

▶富山県　中根和貴君

どうもありがとう！　訓練、訓練でイラスト描いてます。

▲福岡県　片山寛隆君

あ、どーもどーも、イヤー暑さは現在進行中なのです。今はね

◀埼玉県　コンボタスープ君

似てないなんて、そんな。これは小学校時代のルルだよキット。

◀福岡県　田村光昭君

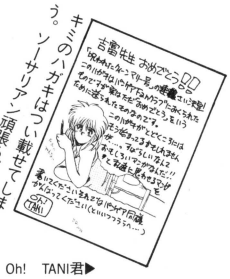
おっと、ジディジディ。ジディ感覚のメドウズもいいものだ。

◀神奈川県　永田大吾君

そうか、このニーチャンが気に入ったか。スゴイヤツ。

◀旭川市　神崎彪さん

フルートなんて素敵ですね。いずれルルちゃんも吹きそう？


大阪府　Oh!　TANI君▶

キミのハガキはつい載せてしまう。ソーサリアン頑張るゾ！

めっせーじふろむ　松枝蔵人

札幌のサイン会に集まってくれたみなさん、どうもありがとうございました。ほかの地方の人たちも、またこういう機会があったらぜひお会いしたいものです。ところで、一巻にまとまった『パンゲア』はいかがだったでしょうか？　今後の執筆の参考のためにも、ぜひ感想をお寄せください。第二部に入り急展開しているお話は、次回またまた舞台が変わりますよ。お楽しみに。のびのびになっている『ジェラルディンII』も、年内には（はァ、もうそんな時期になったのか…）なんとか刊行にこぎつけたいと思っています。ということで、先月のおハガキから静岡の牟田君に色紙を、岡山の小林さんにテレカを差し上げました。

吉富昭仁の屋根裏工房

コミックコンプで連載が始まるし、パンゲアは単行本になるし。忙しいけれどそれはウレシイ悲鳴です。

お便りまってま～す!!

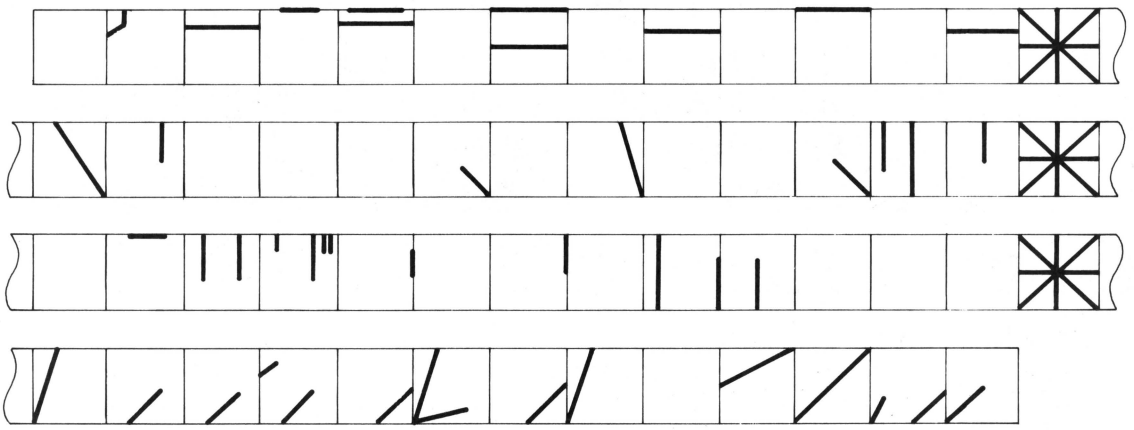
吉富先生に「頼んマスゥ～」とお願いしてイラスト額ブチを描いてもらったぞ～。このコーナーの模様がえいかが!？　色紙とテレカプレゼントは今後も続けていくから、ドシドシお便りね！

第10回

パンゲアWORLD-WIDEクイズ

"重爆ヘリ" 指令当て暗号解読クイズ

ゲームデザイン／スタジオＫＡＢ
クイズイラスト／渡辺天留子



ビルカバンバの町を焼き尽くすかのような超重爆ヘリの猛攻撃。次回の展開やいかに？　という訳で、本編のモンスター攻撃ヘリを題材に取りあげまして今回は問題をつくってみました。まず上の図をシゲシゲとご覧あれ。ハイ、何が何やら分かりませんね。マス目の中に縦横、そしてさまざまな角度で太い線が描かれていますね。それらの一個一個を取りあげても意味を成しませんが、一定の数のマス目（ただし、空白のマス目も含む）の線を組み合わせると、それぞれひとつの文字の形になります。縦、横、ナナメ、それはヒントにできないけれど、それは一定の約束にのっとって組み込んであるから、最初のひとつの文字を探りあてればあとは簡単！

さあ、ラインバック財団から重爆ヘリに下った指令とは!?　本編をもう一度読み返して暗号を解読してくれ。ちょっとムズかしいなぁ？　正解者の中から毎月５名にコンプオリジナルＴシャツをプレゼントしているからね。さあドンドン〝コンプクイズ〟宛てにハガキしてくれ！

第９回クロスワード答え

ちょっと違った趣向で攻めてみましたが、どうだったかな？　まあ、パンゲア愛読者ならパツイチで解けたかな。答えはモチ『ヨースケ』。

1 イ	ン	2 デ	3 イ	4 ア	ン
エ	■	5 イ	ン	カ	■
6 ス	イ	ス A	■	7 リ	8 マ
タ	■	9 プ	10 リ	■	リ
11 デ	12 イ	レ	ク	13 タ	ー
14 イ	ガ C	イ	■	15 カ	ナ B

チクリンの聖エルザリポート♡

「聖エルザクルセイダーズ番外編ＬＺＡデビュー!?」　ＣＤ2627円　カセット2359円

チクリンで〜す♡

今回は８月21日にビクターから発売になったあたしたちのＣＤ（きゃっ、この言葉、いい響きヨっ！）をリポートしまーす。

あたしたちＬＺＡが歌うのは７曲。レコードディレクターの横手サマが選んでくれた、キャンディーズを思い出させるポップなナンバー。で、ミニストーリーと、３次元立体音像（マジに本邦初の試みなんですって!!）で録ったメッセージ♡がついてます。メッセージは必ずヘッドホンで聴いてネっ、「わっ！」とか思っちゃうから（ひゃひゃひゃっ）。

そうそう、忘れるとこ、初回プレス特典には、聖エルザ学園学生証が入ってんのヨっ。これが欲しくてあたしは苦労したんだかんネっ（編集部註・文庫Ⅳ巻参照）。

ともかく、すっごく楽しいＣＤ、カセットなので〜す、ヨ・ロ・シ・ク♡

トップをねらえ！ NeXT GENERATION

リーダーズチャレンジ

原作：ガイナックス
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A.C.M.E.
コンピュータプログラム：
M&Fプロダクション
©GAINAX
（協力／㈱バンダイ、ビクター音産㈱）

新しい『トップをねらえ！』は、人類の未来をかけた、銀河連邦とシリウス同盟との戦いのゲームなんだ。今回のゲームの特徴は、決められたストーリーのアウトラインがない、ということなんだ。NeXT GENERATIONの歴史は、これからゲームに参加する君たちがつくりあげるんだよ！

風雲急をつげる旧木星系アステロイドの秘宝！

「人類最大の愚行」と称されたカルネアデス計画は、銀河系のド真ン中に巨大な風穴…ブラックホールを創りあげた。そしてその結果、それまで圧倒的スピードで拡散を続けていたわれわれの銀河系（を含む宇宙全体）はいまや物理学者をして「この世界が一塊になる時間は、私の指で表すことができる」といわしめるほどのスピードで収縮を始めたのだ！　太陽系でも異変は始まっていた。かつて木星が浮かんでいた空間に重力牽引され集まったアステロイドから、知的生命体のものと思われる発信が突如始まったのだ。果たしてそれは失われた超文明の遺産なのか……。

旧木星系アステロイド付近で突然おこった、謎の高周波の発信は、こうして銀河連邦とシリウス同盟の情報部により探知され、旧銀河文明の遺跡としての、謎の電波発信物体を発見するための作戦計画が立案された。

しかし、初期は隠密に遂行されるはずだったこの作戦は、両軍の情報網により、敵も同様の作戦を練っていることがわかってからは、どんどん内容がエスカレートしていき、最終的には両軍とも、その主力遊撃艦隊を５つずつ投入するという、ひさびさの大作戦となったのである。

中立系のハイデルベルグ軍事研究所の予測では、両軍の艦隊は太陽系星域＝旧木星系アステロイドの辺境地域にワープを行い、そこから敵艦隊を警戒しながら、アステロイドの主要４小惑星に接近することになる。

もちろんワープ中の艦隊を探知したり、それを攻撃することは不可能だが、出現地点から木星系アステロイドへの航海の間では、敵からの発見を防ぐことはできない。なにしろ両軍とも多数の偵察艇を持っているからだ。したがって木星系アステロイドでの最初の戦闘は、接近途中の艦隊どうしが、Ａ・アーマー部隊を使って敵艦隊を攻撃することになる。このような戦いでは、戦艦や巡洋艦はあまり役にはたたないだろう。

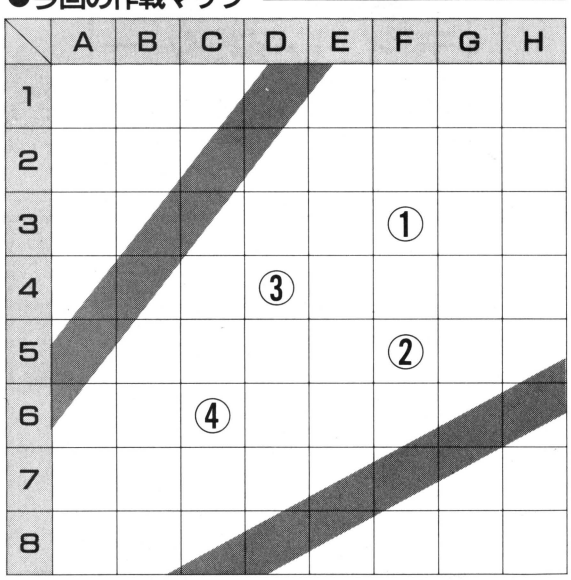
目標となる謎の電波発信物体が、アステロイド４惑星（カーティス、オットー、グラッグ、サイモン）のどこにあるのかは、まだ分かっていない。したがって両軍とも、それぞれ最低でも各１艦隊を、それぞれの小惑星に向わせる予定である。したがって目標となる小惑星では、両軍の艦隊が遭遇する確率が高い。

両軍の艦隊が遭遇したら、こんどは戦艦や巡洋艦を主力とした艦隊の宇宙海戦となるだろう。Ａ・アーマーはこのような接近戦でも、その威力を発揮するものと期待されている。

このような激しい戦いのなかで、謎の電波発信物体のある小惑星を発見し、そこを制圧した側が、今回の作戦の勝利を握ることになる。謎の高周波を解明すれば、旧文明の謎にさらに迫ることができるだろう。

戦闘に参加する両軍の各艦隊については、次のページに一覧表にしてある。番号の下は艦隊の公式名称、またコメントの左側は、提督の名前と艦隊の構成、右側の欄には今回の行動予定が書かれている。

●今回の作戦マップ



※帯の部分は小惑星帯。①はカーティス、②はオットー、③はグラッグ、④はサイモン。

銀河連邦

① 連邦第一艦隊

司令官	ダイ・ヤーギ
戦艦	4
巡洋艦	4
駆逐艦	6
空母	1
偵察艇	4

連邦の主力艦隊。国防宇宙軍直属のため、装備はかなり強力である。しかし軍事思想の古さからか、偵察能力を危ぶむ声も多い。木星系には最初に突入する予定。

② 連邦第二艦隊

司令官	レア・フェルナンデス
戦艦	4
巡洋艦	2
駆逐艦	4
空母	1
偵察艇	5

第一艦隊とならぶ正規艦隊の主力。やや弱体ではあるが、戦力的にはさして変らない。木星系には第一艦隊の後に突入する予定のため、いくらか安全だと思われる。

③ 第一遊撃艦隊

司令官	タカナシ・ミノル
戦艦	2
巡洋艦	6
駆逐艦	10
空母	2
偵察艇	6

高速偵察艦隊を強化した機動部隊。対艦攻撃力はやや弱いが、シリウス側となら戦える。その分Ａ・アーマーの搭載数が多い。木星系には第一艦隊と同時に突入の予定。

④ 太陽系艦隊

司令官	ユン・カンカン
戦艦	0
巡洋艦	4
駆逐艦	10
空母	4
偵察艇	8

銀河連邦側の現地編成艦隊。対艦火力が弱く、接近戦では期待できないが、地の利を生かした作戦が期待されている。すでに木星系付近に到着している。

⑤ 偵察護衛艦隊

司令官	ササキ・シロウ
戦艦	0
巡洋艦	0
駆逐艦	12
空母	4
偵察艇	12

艦隊数の不足を補うために編成された、支援専門の艦隊。マシーン兵器の母艦しかいないので、直接小惑星に上陸する予定はない。他の艦隊の支援がその主要任務である。

シリウス同盟

⑥ サラスヴァティ艦隊

司令官	ユー・ガイム
戦艦	3
巡洋艦	4
駆逐艦	8
空母	1
偵察艇	8
方陣艦	1

シリウス同盟側の主力艦隊。まったく同じ編成の３艦隊のひとつで、火力と防御力のバランスはなかなかのものである。いちばん最初に木星系に突入する予定。

⑦ ラクシュミー艦隊

司令官	エロヒ・ガース
戦艦	3
巡洋艦	4
駆逐艦	8
空母	1
偵察艇	8
方陣艦	1

このシリウス同盟側の主力艦隊は、連邦の主力艦隊には、火力でやや劣るが、それを方陣艦による陣攻撃でおぎなっている。この艦隊は２番目に木星系に突入の予定。

⑧ パールヴァティ艦隊

司令官	リル・リル
戦艦	3
巡洋艦	4
駆逐艦	8
空母	1
偵察艇	8
方陣艦	1

このシリウスの主力艦隊の欠点といえば、方陣艦が１グループしかないこと。もし戦闘で撃破されたら大変なことになるだろう。この艦隊は３番目に木星系に突入の予定。

⑨ 機動艦隊

司令官	スエゼン
戦艦	2
巡洋艦	6
駆逐艦	10
空母	4
偵察艇	16
方陣艦	5

シリウス版高速機動部隊。偵察艦と方陣艦が異様に多いのがその特徴である。全般的な支援作戦をするために、いちばん最後に木星系に突入する予定。

⑩ 太陽系派遣艦隊

司令官	ゲマ・ケイ
戦艦	1
巡洋艦	2
駆逐艦	5
空母	3
偵察艇	9
方陣艦	3

銀河連邦の太陽系艦隊を撃滅するために、シリウス側の派遣した艦隊。なにしろ木星事件以前の派遣だったもので、あまり強力ではないが、うまく地の利をいかせるか。

前シリーズのトップ部隊員への特典

前回までの認識コードは、そのまま使えます。応募用紙に認識コードを書き込んでください。認識コードを持っていれば、キャラクターを設定するときに、追加ポイントを使えます。いままで獲得した総追加ポイントによって、今回使えるキャラ設定追加ポイントが決まります。

総ポイント――今回使えるポイント

１～３ポイント	その数字のまま
４～８ポイント	４ポイント
９ポイント～	５ポイント

これは、それぞれのキャラの技術項目、性格項目それぞれに追加されるものです。したがって、４ポイント得た人はそれぞれ34ポイントずつを使えるということです。

前回、無事に帰還した人は、今回からエース扱いになります。お知らせしてあるキャラクターコードも書き込んでください。今回の追加トレーニングポイントは30です。130ポイントを使用してください。キャラ設定追加ポイントは上記を参照してください。いずれはエース専用の機体なども登場する予定です。

エースになったキャラが未帰還になって新しいキャラをつくるときは、それまでのトレーニングボーナスは無効になり、キャラ設定追加ポイントのみ有効になります。

銀河・シリウスのどちら側に参加してもかまいませんが、エースキャラは参加サイドの変更はできません。

なお、ひとつの認識コードで送れるキャラは１組のみです。

トップ部隊広報部スペシャル

さよならGUNBUSTER!

◀千葉県・諸岡由美子（＋1ポイント）なんかこれもあぶないネタ……

▼栃木県・猫飯店（TP7-201、1ポイント）

▲北海道・サスカッチ円空（＋1ポイント）

▲兵庫県・高島　大（＋1ポイント）つぎこそエースに！

▼宮崎県・がるばーど（＋1ポイント）

▲秋田県・清水水晶（TP7-202、＋1ポイント）

▼福島県・沙羅双樹（＋1ポイント）

▲千葉県・竹井千敏（＋1ポイント）

NeXT GENERATION始動!

▲愛知県・邪粋（＋1ポイント）

▼東京都・けうま（TP7-203、1ポイント）

▲大阪府・STALK（TP7-204、1ポイント）

▼神奈川県・福田崇（＋1ポイント）

▲東京都・兵渡忍（＋1ポイント）子孫は連邦？　それともシリウス？

▲大阪府・HIRO（＋1ポイント）

▲香川県・昏蛇亜那（＋1ポイント）

広報部より

お手紙、イラスト、ストーリーなどは、特別認識コードと追加ボーナスポイントの対象になります。今回までを集計して、153ページの特典に関するコラムを参考にして、使用できる追加ポイントを計算してください。

次回から、この読者コーナーはコーナータイトルが変わります(タイトルはまだ未定)。とりあえずは、コンプティーク編集部・トップ読者コーナー係までお手紙をください。なお、応募用紙にお手紙やプレゼント応募は同封しないようにして、宛て先をはっきり分けてください。

新トップはまだ始まったばかり。読者参加ゲームの決定版とすべく改良を加えていきます。みなさんのご意見、ご希望をどんどんお寄せください。

トップをねらえ⑩応募券

[応募用紙の書き方と記入例]

今回から応募用紙の内容も一新されたよ。最初は君の名前、年齢、それに住所を記入するんだよ。そして、銀河連邦とシリウス同盟のどちらに参加するのかを決めて、そのあとには、所属する艦隊の番号と名称を入れてね。

今回もキャラクターはふたりがペア。パイロットとナビゲーターの名前を決めてください。ふたりの能力は点数の自由配分だよ。判断力・知識・生命力の3項目は、最低3点で3つの合計は30点。ガッツ・ルックス・ラックの3項目も、最低3点で3つの合計は30点だ。

トレーニングの4項目には、最低10ポイント、合計で100ポイントの数字をいれてね。エースになると、もっと多くの訓練ができるようになるよ。

作戦はまず参加部隊の選択。制宙部隊、対艦部隊、遊撃部隊、防宙部隊の4つのなかからひとつ選んで、その数字を入れてね。同じようにその下の、移動、対アーマー戦闘、対艦攻撃、戦場からの離脱の4項目も、表を見て数字をひとつずつ入れてください。

まず認識コード／キャラクターコードの欄は、必要な人だけが記入してください。

そのつぎのA・アーマーは重要だぞ。両軍のそれぞれ使用できるA・アーマーのなかから好きなものを選んで、その名称を書いてください。

その下の欄には、自分のA・アーマーに搭載できる、武器とオプションを記入するんだ。もし同じ兵器をたくさん持って行きたいときは、数量の欄に数を書いてね。ただしA・アーマーの搭載量(サイコポッド)を越える武器やオプションは使えない。ポイント数の合計をきちんと計算するようにしてね。

こうして応募用紙を書き終えたら、154ページに印刷されてる応募券を切り取って貼って、封書でつぎの住所まで送ってください。今回の締め切りは9月18日消印までが有効です。

〒102 千代田区九段南4－7－16
市ケ谷KTビル コンプティーク編集部
『トップをねらえ！ NeXT GENERATION』応募係

どちらに参加するか？(○をする)	銀河連邦	シリウス同盟	所属艦隊	③第一遊撃艦隊

	パイロット	ナビゲーター
名前	ササキススム	アラカワナオミ

	パイロット	ナビゲーター
判断力	15	5
知識	6	17
生命力	9	8
ガッツ	20	10
ルックス	5	10
ラック	5	10

認識コード

キャラクターコード

搭乗A・アーマー

GR-1S

トレーニング

移動	30
索敵	15
戦闘	25
回避	30

作戦

参加部隊	①制宙部隊

移動	①高速移動
対アーマー戦闘	②格闘戦
対艦攻撃	③回避
戦場からの離脱	①ダメージが50%を超えたら

搭載武器&オプション

コード	名称	重量エネルギー	数量	合計
001	ザップガン	7	2	14
003	バスターソード	15	1	15
005	スーパーキャルフォルニウムミサイル	10	2	20
101	シールド	10		10
総合計				59

ニュープロジェクト始動！

新トップが軌道に乗ったあとは、いよいよロボクラッシュのニュープロジェクトが動き始める！

以前から予告していた新ロボクラッシュを本格的に検討開始。実行は来年になってからだと思うけど……。

さらに、ロボクラッシュの世界はどんな背景を持っているのか、ライセンスの最初についているDとはなんの意味か、どのような処理システムを使っているのか、誌面ではお答えしきれない部分が明らかになるプロジェクトも……。これについては次号で正式発表予定！

トップをねらえ！ NeXT GENERATION応募用紙

応募券を貼ってください

名　前	年齢	住　所	※この欄には何も書かないでください

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦　　シリウス同盟	所属艦隊	

	パイロット	ナビゲーター
名　前		

	パイロット	ナビゲーター
判断力		
知　識		
生命力		
ガッツ		
ルックス		
ラック		

認識コード

キャラクターコード

搭乗A・アーマー

搭載武器&オプション

コード	名　称	重量 エネルギー	数　量	合　計
総　合　計				

トレーニング

移　動	
索　敵	
戦　闘	
回　避	

作　戦

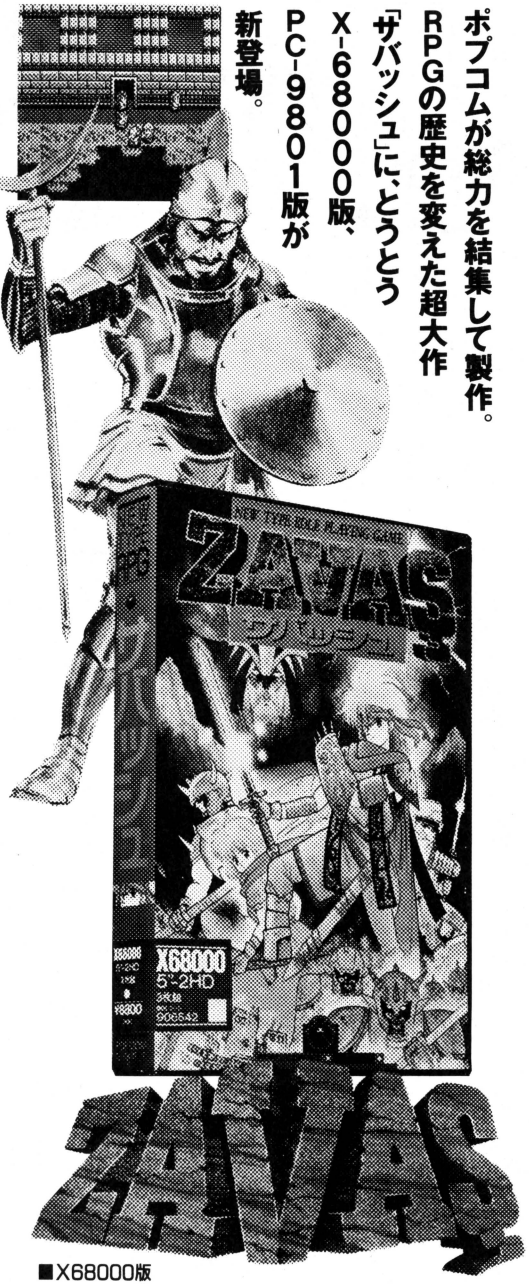
参加部隊	

移　動	
対アーマー戦　闘	
対艦攻撃	
戦場からの離　脱	

小学館

ポプコムの2大傑作。

SOFT

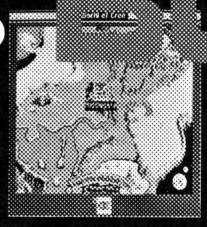


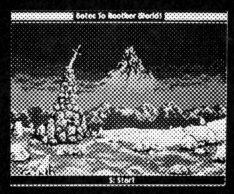
ポプコムが総力を結集して製作。
RPGの歴史を変えた超大作
「ザバッシュ」に、とうとう
X-68000版、
PC-9801版が
新登場。

■X68000版
5インチ 2HD 3枚組 定価8,800円(税別) 好評発売中
■PC-9801 VM/VX/RX/RA版
5インチ 2HD 2枚組 定価8,800円(税別) 好評発売中
■PC-8801SRシリーズ
5インチ 2D 3枚組 定価7,800円(税別)好評発売中

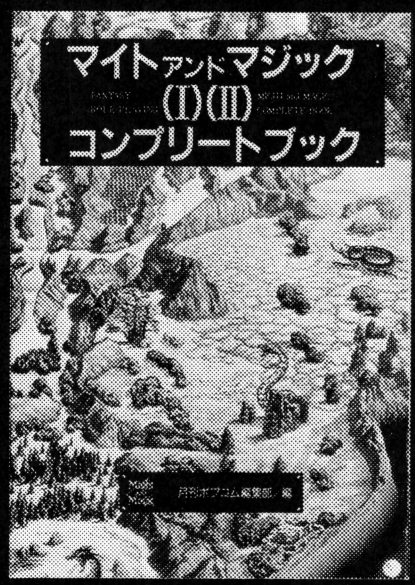
全国の有名パソコンショップ、大型書店で
好評発売中

BOOK





マニアの間で大人気の超大作RPG
「マイト&マジックⅠ・Ⅱ」攻略のために
くわしい内容とデータを徹底紹介。
ファン待望の一冊です。



ポプコム編集部／編
マイト&マジックⅠ・Ⅱ
コンプリートブック

●マップを完全掲載。
●すべてのクエストを徹底解説。
●モンスター&アイテム表完全紹介。
定価1,780円(税込)

全国の書店で好評発売中

しょの6

シミュレーションゲーム宝船

SIMULATION GAME TAKARA-BUNE

火元管理責任者改メ 提督の御言葉

そうか、そうだったのか。わたしは提督であったのか。例文1：提督は疲れた。提督はこれから寝るぞ――な、なんなんだ!?　原稿書きなさいって!?　世の中は提督に対して冷たい。よろしい、それでは例文2：いつまでも遊んでばかりいると提督になっちゃいますよ？

SLG REVIEW 太平洋の嵐

『太平洋の嵐』事始め

さて、と。今月は『太平洋の嵐』の一連のシリーズ（新・旧バージョン、シナリオ集ふくむ）について。

このシリーズ、わがコンプティーク編集部では、

「『太平洋の嵐』をプレイしました」というと、必ず、オオッ！　と賛嘆（さんたん）の嵐がわき起こるＳＬＧなのである。あの超ド級のＳＬＧを、よくぞここまで……、という尊敬（!?）のまなざしがふりそそぐ。かくいうわたしも、「あの人が『太平洋の嵐』をプレイした七星剣さんだよ」なんてささやかれたりすると、われながら照れてしまう。照れてしまうが、たしかに、やっかいなゲームではある。

世の軽薄短小の風潮にあえて背を向けるかのように、ＳＬＧ界のシロナガスクジラさながらの巨大なシステムを実現している――それが『太平洋の嵐』なのである。

太平洋戦争という史上かつてないスケールでの戦いをＳＬＧとして再現してみせたＧＡＭの意気ごみ思うべしだが、この巨大さ、それゆえの「とっつきの悪さ」と常に表裏一体である。戦闘、生産、補給etc. 盛りこまれた内容が多いあまり、プレイのイメージがつかみにくいのである。

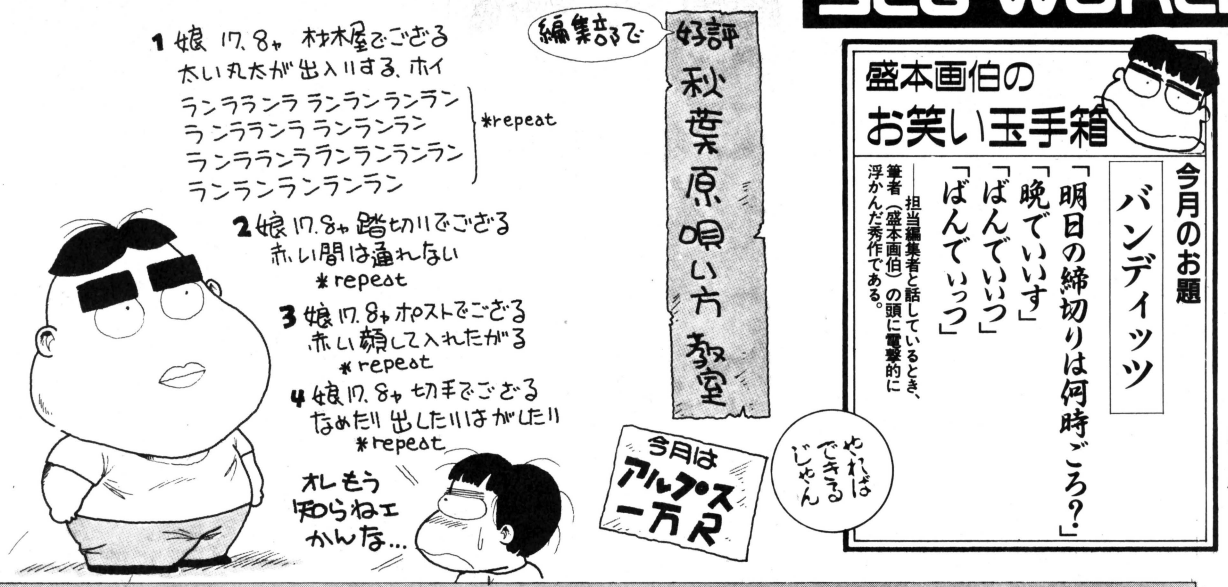
つまり、なんとか一人前にプレイできるようになるまでに、絶え間ない努力と学習が必要となる。

とくに第２次大戦ものに、さほど思いいれのないプレイヤーは苦戦を強いられることだろう。

「トラック島だって!?　聞いたことのない名前だな。ええと、どこにあるのかいな」

などと、添付のマップを片手に地理の学習をするはめとなる。おまけに、どこをどう攻略すればよいのか、それなりの予備知識（!?）がないと大変である。大艦隊を編成したまではいいが、いきなりオーストラリアを攻略しようとしたり、ソ連と戦端を開いたり。わたしの知っている例では、空母「赤城」が燃料切れで沈没したなんて痛ましい話もある――まあ、それはそれでよいのだが、清く正しい『太平洋の嵐』へ

SLG宝船テレカ、まもなく完成！　もうちょい待ってね。



の道は遠ざかるばかり。

清く正しい『太平洋の嵐』への道とは

「そう、このゲームをおもしろくプレイするためには、ある程度の予備知識は必要でしょうね」

ある古参プレイヤーの言葉である。彼は続けていう。

「たとえば、ポートモレスビーの敵航空機はどこから補充を受けているのか、ニューギニアにある米軍の陸上兵力はどこから来る船団によって増強されているのか？　そのことを踏まえた上で、では敵にとってもっとも弱点となるべきところはどこか、考えてみるんですね」そうなのだ。14インチの画面上に広がる太平洋の全体マップを眺めながら考えてみる。これが『太平洋の嵐』の事始めである。

どこを根拠地として艦隊・航空兵力を展開していけばよいのか？　敵艦隊の出現予想地域はどこか？　画面には多くの情報が隠されている。

まず考えてみること。行きあたりばったりではなく、（ニューギニア攻略とか、米豪連絡線の遮断といったような）全体的な戦略を決めた上で刻々と移り変わる状況に対応していく。この段階になると、初めは「とっつきが悪い」印象のこのゲームが、しだいにおもしろくなってくるから不思議なものだ。

逆にいえば、ここまでついてきたプレイヤーにとっては、そうカンタンには飽きがこない「噛めば噛むほど味が出る」スルメイカのようなＳＬＧになっていること疑いなしだ。

あとは存分に暴れてほしい

さて、苦難の末(!?)『太平洋の嵐』がおもしろくなってきたら、あとはもう何もいうことはない。14インチディスプレイに凝縮された戦場で、思う存分に暴れてほしい。

初心者にとっては、ＤＸから用意されているショートシナリオがおすすめだろう。とくに、ミッドウェー海戦に題材をとった「ボックスフォーメーション」は、難易度やカタルシスの点からいって、「これまでの（操作を覚える）苦労が報われる」シナリオ。ほとんどグラフィックのないテキスト画面ながら、敵空母を捜索・発見、次々と撃沈する快感はこのゲームならではのもの。

また、少々歯ごたえのあるシナリオを望む向きには、「成層圏1946」や「絶対国防圏」などの末期ものがおすすめだ。もちろん、最新のシナリオ集『バンディッツ』も忘れずに。

というわけで、今月は何かと話題の多い『太平洋の嵐』の事始め。これからこのゲームを買おうという人のための参考になれば幸いである。

（七星剣）

エンドレスクイズ　提督の素顔は？

主筆改メ主席改メ酋長改メ火元管理責任者改メ

さて、火元管理責任者改め提督の正体は如何に!?　このエンドレスクイズにも数々の回答が寄せられ、担当者一同（肩を揺すって）バルタン星人笑いをしている今日この頃である。中でも酋長→変酋長→編集長といった迷推理を導きだしてくれた好青年は小島美濃守。ううむ、今夜は悪い夢を見そうだ。

また、東京都の矢野クンはクロ先生ではないか？　とのこと。併せて、形而上学的美学的見地から、次のようなご指摘をいただいた。「ホッホッホッ、藤枝さま、アナタも悪いお人ですねえ」（８月号より）ではなく、「～お人ですなあ」とした方がより越後屋らしくなるとの由。まあ、（折り目正しき）越後屋の追求はそれとして、残念ながら、今月も正解はゼロ。何故だ、何故なんだ、どうして正解が出てくれないのだ!?

ホラ、あの方ですよ、文体でわかるでしょうが！　というわけで、提督とはいったいだれでしょう？

SLG時評 "太平洋もの"へのアプローチのちがい

今月は、いわゆる「太平洋戦争もの」について若干考えてみたい。もとより戦争なる“出来事”、そうカンタンにゲーム化できるものではない。近代の戦争は総力戦である、との言葉のとおり、様々な要素が密接に絡まりあう。とはいえ、問題となるのは、ゲームとして「どのように見せるか」ということ。

『太平洋の嵐』のように、総力戦というにふさわしい膨大なデータに基づいたシステムがひとつの回答。このシステムでは、空中戦や艦隊戦など個々の戦いではなく、「どの拠点を奪取すれば今後の戦局が有利になるか」あくまでも戦略的な視点が要求される。メイン画面の太平洋全域のマップをにらみながら、より大きなスケールで作戦を立てていくわけである。

これに対して、対照的なのは『大海令』のシステム。とにかくビジュアル・グラフィックに徹している。このＳＬＧの醍醐味は、戦略を考えることではなく、全体マップを拡大した戦場での艦隊戦、空中戦。映画でよく見るような、上空からの視点で、１艦１機の運動を表現しようとしている。

『大海令・南海の死闘』は、このシリーズの最新作。ガダルカナルをめぐる日米両軍の戦闘を扱っている。陸戦が省略されているなど、とにかく思い切ったデフォルメが試みられているシリーズなので、厳密な意味でのシミュレーションを望む人にとってはやや物足りないかもしれない。が、『太平洋の嵐』とは対照的なアプローチとして、そのオリジナルな発想には好感が持てる。『南海の死闘』は、値段も大幅に下がり、ユーザーにとってはありがたい限り。要チェックのＳＬＧである。

さて、現在、歴史ＳＬＧでおなじみの光栄が新たな「太平洋もの」を開発中であるという。話によれば、作戦や生産など、陸・海の協議によって決定されるというシステムだとか（Dr. 四谷情報）。このジャンルは初めての同社であるだけに、どんなＳＬＧが登場するのか、引き続き情報を集めておきたい。

『銀河英雄伝説パワーアップキット』が発売の運びとなる。膨大な（!?）原作を背景にしているゲームであるだけに、ユーザーの評価も厳しいものがあったようだ。ファンにとって注目すべき点は、まず帝国軍・同盟軍いずれからでもプレイできるようになったこと。ファンとしては、「帝国軍ではなく」同盟軍に思い入れしている人も多いだろうから、この点が改良されたのはありがたい限りだ。また、ゲームはキャンペーンの大枠で進めることができるようになった。これで、より大きな流れの中で、１つ１つの会戦を戦うことができる。完成が楽しみな期待作である。

ということで、今月はこれにて。

読者が選ぶ SLG究極のTOP10

選ばれしものの恍惚と不安ふたつ我にあり

ども、秋葉原ですう！　今月もＳＬＧ　ＴＯＰ10、しっかりコーナーを確保して喜ばしい限りじゃ。そりにしても、光栄の歴史シリーズは強い。『信長の野望』や『三国志』が発売されたのは、４年前のことだというのに、今月はわざわざ「旧バージョンの方だよん」なんて断わり書きして、ハガキが舞いこんできた。こういう“古典趣味”ボクは結構好きなのじゃ。

編集部でも光栄ファンは多い。ボクがＨ副編を初めて知ったのも、『信長の野望』がきっかけなのじゃ。編集部に出入りするようになってからしばらくのことじゃ。ボクの隣で『信長の野望・全国版』を一心不乱にやっている人がいた。でも、どーゆうわけかすぐエンディング。20分後、また「人間五十年…」のエンディング。食事をして戻ってみると、またもや「人間五十年…」じゃ。「おかしいな、おかしいな」といいながらもその人はボクが見ていただけでも６回「人間五十年…」を繰り返していた。あとで聞くと、この謎のエンディング男こそＨ副編その人だったのじゃ。

光栄の歴史ものには、夢中になった人も多いことと思う。ひとりでコツコツプレイしながら、友だちと一緒にプレイしながら、いろいろな思い出があると思うのじゃ。何かエピソードでもあったら、ＳＬＧ宝船まで送っておくれ。もちろん他のソフトでもＯＫなのじゃ。

んじゃ、投票待ってるよ！

1	信長の野望・戦国群雄伝（光栄）
2	三国志（光栄）
3	スーパー大戦略（システムソフト）
4	太平洋の嵐DX（GAM）
5	A列車で行こう（アートディンク）
6	水滸伝（光栄）
7	大戦略II（システムソフト）
8	ロード・オブ・ウォーズ（システムソフト）
9	銀河英雄伝説（ボーステック）
10	珊瑚海海戦（システムソフト）

SLG用語事典

最近スランプである。どうも日本語を忘れているらしいのだ。我ながら国際人ってヤツはつらい！　来月は英語で書こうかなあ……!?

な

【長崎】（ながさき）
江戸時代、鎖国日本の唯一の“世界への窓”であった。幕府はこの港を直轄地とすることによって、莫大な利益をあげたといわれる。『維新の嵐』では、随分と立ち寄らせてもらった町。洋風の“商館”が随分オシャレであった。でも、わたしの経験では大した人材がいるわけでもない。ま、強いていえば、海援隊をつくるための人材をこの町でひたすら追っかけたということくらいか。『維新の嵐』長崎にてのおもしろいエピソードがあったら教えてちょーだい！

【那古屋】（なごや）
“名古屋”と打とうとしたのだが、漢字変換したらこちらのパターンが出てしまった。そういえば、現在筆者は『天下統一』をプレイしているのだが、織田信長は那古屋城からスタートする（110頁参照）。尾張国内の小うるさい敵をかたづけ、一刻も早く近隣の大勢力に対抗していかなければならない。中央に位置する国だけに、我が信長の奮戦はけなげである。池上遼一のコミックを読んでいるような興奮である。戦え信長、今川なんかに負けるな！

【抜け荷】（ぬけに）
密輸の意。悪徳商人越後屋の十八番である。「抜け荷」をしない越後屋など考えられないくらいに、両者の関係は有名である。もし仮に、越後屋が社会福祉に生きる善良な商人（!?）であると仮定してみよう。すると、料亭での代官藤枝との会話は次のようになる。

「ふっふっふ、越後屋、そちの交通遺児募金はことごとく図にあたったわい。子どもたちも大喜びであったぞ」

「交通遺児募金とは人聞きの悪い（!?）、すべては殿のお指図。藤枝さまも悪いお人ですねえ！」

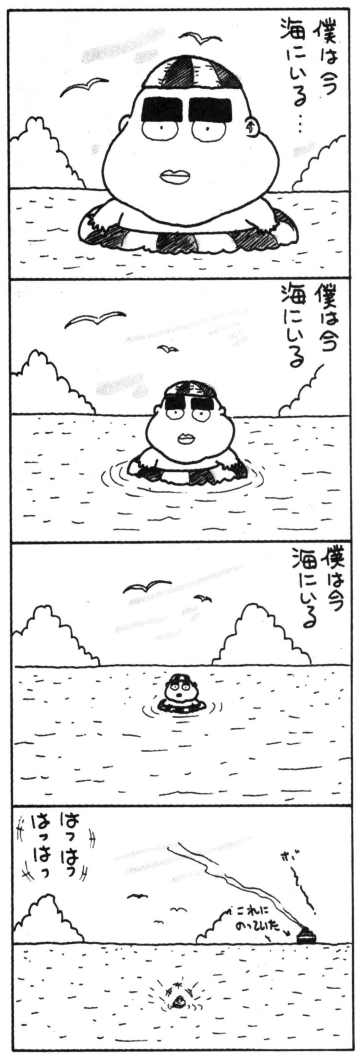
……やはり、まずい。越後屋が社会福祉活動などをしては世の中の秩序が乱れる。第一、時代劇の脚本家が困るではないか。越後屋はあくまでも「抜け荷」に生きてもらわなければいけないのである。ちなみに上のパターンは江戸弁バージョンだが、もうひとつ大阪弁バージョンが有名である。この場合、越後屋は近江屋になる。

【寝返り】（ねがえり）
①寝たまま体の向きをかえること
②味方を裏切って敵につくこと
光栄の歴史シリーズでは日常茶飯事の出来事である。もちろん①ではなく、②の意味で。この「寝返り」があるために、たとえば『信長の野望・戦国群雄伝』は極めてエキサイティングかつドラマチックにできている。あわや勝利の一歩手前で味方が寝返って、夜も眠れない思いをしたのは秋葉原だけだろうか。

【能登】（のと）
『戦国群雄伝』でも『天下統一』でも、しっかりこの国は出てくる。が、はっきりいって超マイナー。千葉里見はまだいい！　里見をけなすと、千葉県人のみならず、全国から抗議のお便りがくるんだから。能登畠山は気の毒に、話題に上がったことすらない。わたしなんぞ、畠山と伊勢北畠を混同するクセがついてしまって悩んでいるしだいである。

また、現在売り出し中の戦国SLG『天下統一』でも、ゲーム中、ついつい占領するのを忘れてしまう。まあ、戦略的にはさほど重要な地域ではない——ということだろうか？

秋葉原くん



「秋葉原くん」㊙情報

SLG宝船連載中のマンガ「秋葉原くん」が単行本になる——という衝撃的だが、根も葉もないデマが突発的に流れた。このため、コンプティーク編集部のある東京・市ヶ谷周辺は一時的に昼休み状態となり、近辺の食堂や喫茶店などが混雑した。この件に関し、原作者である盛本康成氏は「そんなバカな、あたしゃメもハも丈夫ですよう」と語った。

シミュレーションゲーマーズ列伝③

ユニットにかける青春！

今月はやや趣をかえて、ボード版SLGゲーマーの話をしてみよう。ご存じの方も多いと思われるが、ボード版のSLGには大抵の場合、ユニットカウンターというものがつく。厚紙でできた□型のもので、☒マークがついているものは歩兵、⊟マークなら機甲部隊と、1枚1枚のカウンターが部隊を表す。つまりボード版プレイヤーにとっては、命の次に大切なもので、ある独逸軍フリークなんぞは、真っ黒に着色された親衛隊ユニットを筆箱に入れて、常時持ち歩いていたものである。ナゼか、独逸親衛隊は黒、国防軍は青か緑系統の色と相場が決まっていたのだ。で、ゲームの際には、ボード上にそれらのユニットを配置してドンパチやっていたわけである。ある几帳面なプレイヤーなんぞは、ヘクスの升目に仲間が乱雑に置いたユニット（こんな感じ⬇）を無意識のうちにきれいに揃える（⬇）ので有名であった。彼は、また、仲間が振ったサイコロがたまたまスタックしていたユニットにぶつかり、盤面いっぱいに散らばるのを見ると、「わ、わざとやったな！」と怒るのでも有名であった。70年代半ばのころの話だ。こんなわたしがよくぞ社会人になれたものである。

祝復活

READERS' SLG通信

先月は参議院選挙の関係でSLG通信、お休みしてゴメンね！　今月は抵抗する九段南通信をグッと押し戻して、本来の戦線を確保しつつある。でも、めざすは大増見開きじゃ！

フッフッフ、9月号の暗黒時代を経て時めぐりきたる、ルネサンスじゃ。先月紹介できなかったお便り、今月のお便りと、SLG通信は大逆襲に転じるぞ！　まずは埼玉県のサ改め本郷クンの「大戦略Ⅲ現代兵器の基礎知識　陸・海軍編」から。なんといえばいいのか、なぜキミが浪人しているのかわからない。文章はキチンとしているし、資料のまとめかたは上手だしさ。例によって、さわりだけ紹介するぞ。

《チャレンジャー：王立兵器工廠によって開発されたチョバムアーマー（複合装甲）をもったチーフテンの発展型。もともとパーレヴィ国王時代のイランがシール（ライオン）MKⅡとして発注したものだったが、革命後キャンセルされた。それをイギリス陸軍が採用するといった複雑ないきさつがある。ヨーロッパの第3世代戦車としては唯一120㎜高圧ライフル砲を装備、初弾必中をめざしている（滑腔砲はライフル砲に比べて命中率がいくらか低い）。》

東京都の奥田クンは88版『維新の嵐』体験記。そうじゃ、『維新…』はやっぱり佐幕じゃ。近藤勇になって、尊皇派の不逞浪士をバッサバッサ斬りまくるのが正しい道じゃ。あと、タイトルの付け方がよい。《文久三年五月　チャンバラで儲け満足すること／同七月何を血迷ったか政治に手を出すアントニオのこと etc.》

同じく福岡の佐藤クンも『維新の嵐』。「幕末マップ」と題して詳細なデータを送ってくれた。「心はいつも太平洋ぜよ」なんて、ほのぼの龍馬のイラストがとっても雰囲気出ていたな。載せるスペースがなくてゴメンなのじゃ。山形県の伊藤クンは、恐ろしや『太平洋の嵐DX』体験記じゃ。両軍の損失等、表組にしているのが親切。これからもレポート待ってるよ！　あとは、千葉県の清宮クン、キミの里見への愛着よ〜くわかる。「…俺は千葉県民だ。毛利や北条なんか知らなくっても里見は知ってる」との啖呵、胸がスッとしたでげすよ。同じく里見ビイキの氏康ギライは東京の南クン、キミの大名評、おもしろかった。長野県の今溝クン、キミの『スーパー大戦略』への思い入れ、脱帽じゃ。続編に期待なのじゃ！　滋賀の石川クンの『三国志』、東京の矢野クンの『群雄伝』それぞれおもしろいレポートだったよ。んで、最後に功なり名遂げた角井クン、8月号の殿様姿、なかなか堂に入っているのじゃ。大学に入ったら遊びにきておくれ！

九段南通信　SLGはやっぱり操作性よ！

ゲームはやっぱり操作性だわ、というのが最近の私の持論です。とにかくプレイヤーに努力を強いるようじゃ、エンターティンメントとしては失格だわね。理想としてはワインかなんかを飲みながら、片手でマウス。それですべてOKっていうのがいいわね。もうキーボードは、フライトシミュレータをやったおかげでコリゴリ。

◆とっつきがいいこと
◆グラフィックがキレイなこと
もうこれだけ、これだけで何もいらない！　（と、8月号の『ガンシップ』後遺症が残っている南は叫ぶのであった）

あなたの便りが頼りです。

最近、投稿のレベルが高いので我がSLG通信は鼻が高いのじゃ。大江戸の担当者に「待ですね？」なんて念を押されても「待じゃ!!」ズイッといい切ることができるんだもんね。体験記、レポートはもちろん最近ではエンドレスクイズやTOP10にも人材が続出。特製テレカもできつつ（もうできたかなあ？）あることだしい、こりからもお便り待っているのじゃ。んじゃ、今月の合言葉「テレカが欲しけりゃ便り出せ！」、こりからもSLG通信よろしくのことじゃ！

至急送られたし！

お便りのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部「シミュレーションゲーム宝船」係

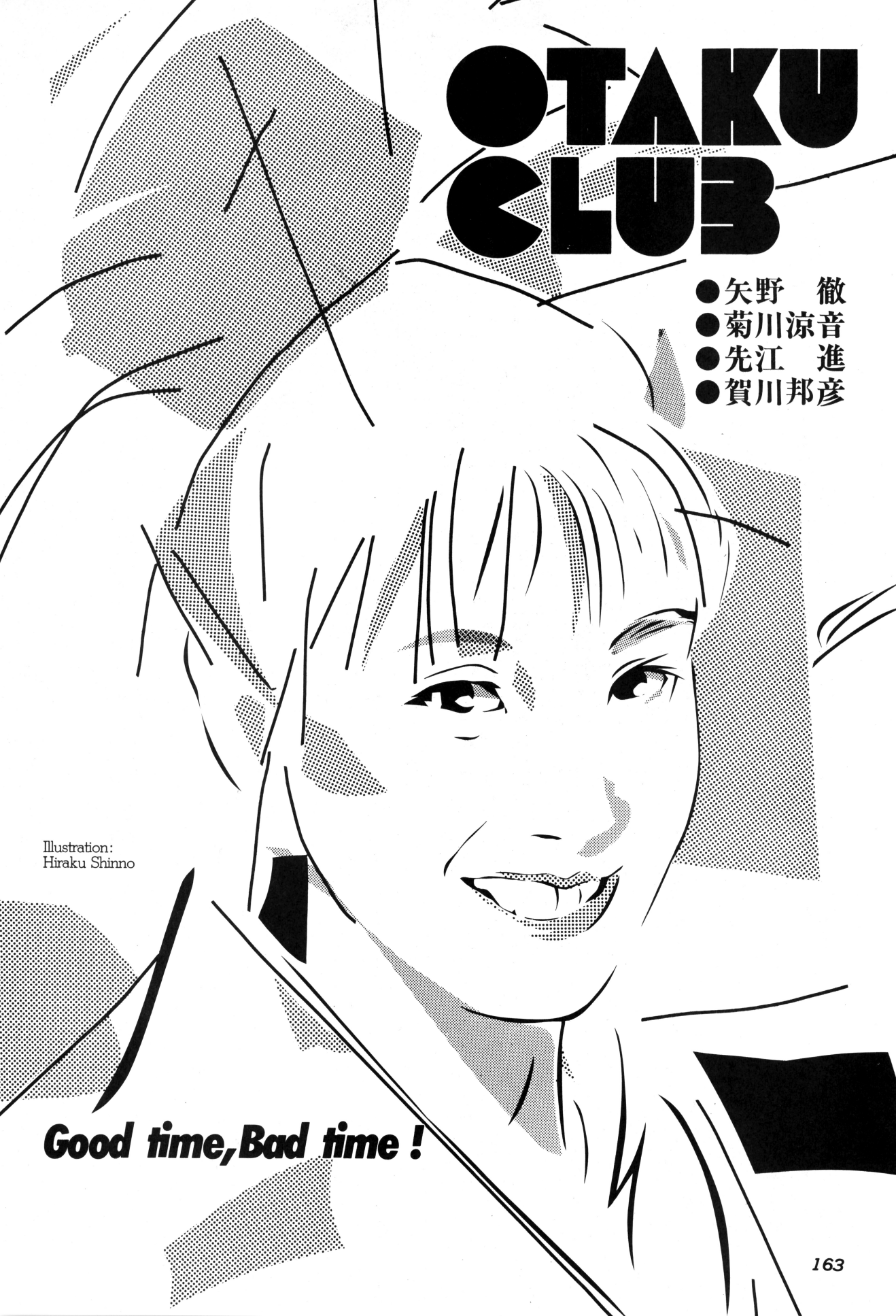
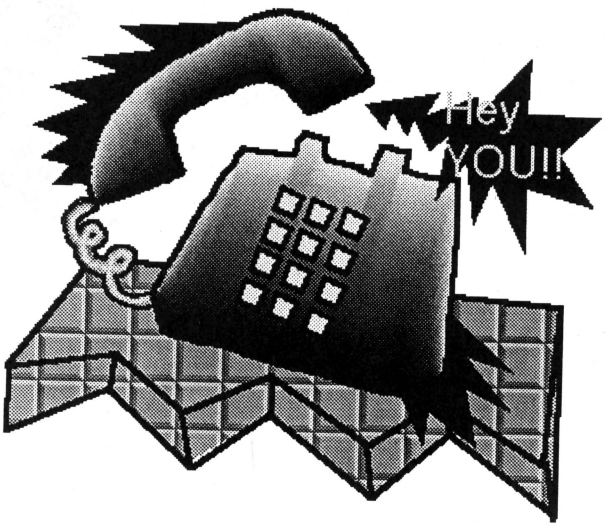

OTAKU
CLUB
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●賀川邦彦
Illustration:
Hiraku Shinno
Good time, Bad time !

Illustration:Hiroshi Watanabe

矢野 徹
（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場

第12夜 LIKE A ROLLING STONE



時代は動く

あるソフトハウスから、狂乱酒場の日記ほか、ぼくがこれからかかわるコンピュータがらみの仕事の全部を、ＣＤロムに入れたいとの電話があった。

まことにありがたいと同時に、時代が確実に変わりつつあることを実感する。

紙に代わってディスクに意見が書ける時代になってきたんだ。どう書けば効果的なのかを考えなければなあ。

言えるあいだに、社会主義への文句も言っておかないと、そのうち言えなくなるような感じだなあ。

ＣＤロム一枚にいうほどの文句はない。だが、どんな日本にしてもらいたいかは、山ほどあるぞ。

電話の妨害

町田のタウンネットに、中国の北京動乱参加者密告電話の妨害を、コンピュータ通信でやる方法が出ているとのことを、深見さんが教えてくれた。そのボードには上海の密告電話の番号が20台分書いてあり、そこでの妨害手順も書いてあるそうだ。

向こうの電話が出たとたん、自動的に切れるが、エンドレスにかけ続けるプログラムにしておくと、金もほとんどかからないそうだ。

ここでも、時代は進んでいるんだなあ。問題は、それを密告妨害以外にも使いはじめると、通信の妨害だけの結果になってしまう。

でも世界中が、密告奨励などといういやな制度に反対し、怒りの行動に出ているのだ。

若い連中が、そのエネルギーを工学技術の知識と組み合わせて、すぐ行動に移しているところが凄い。

新聞がそんなことをまったく報道しないのは、妨害があってはと遠慮してのことなのか、知らないからなのか？

今年のＳＦ大会へのメッセージ

「若者は現在に生きる。老人は、未来を夢見て生きる。残り少ない人生にとって、未来は希望の象徴だから。

ＳＦは、その未来をより深く見せてくれる」

戦後すぐからＳＦを読んできた。いまの世の中には、生きていることそのものがＳＦみたいなところがある。

考えてもごらん、お茶の間で月世界に宇宙飛行士が下りるところを見られ、一国の政府が紙幣をなくし、教育のあるものを皆殺しにすることを知り（ついこのあいだのカンボジアですよ）、日本国内でも社会主義をかつぐ連中が政権を取りかねない勢いになる。

ぼくの近況

７月末、本郷の旅館でOFF会。小説のボードと合同で、未来の大容量メディア時代に備え、シノプシス・ボードをどうするかなどの問題を話し合う。未来がまた開けてきて、また若返ったぞう！

それも、ポーランド、東欧、中国の現状を知りながらなんだからなあ。

名文句

文春8月号、陳舜臣の「血で書かれた事実」は隠せない……にすばらしい文句があって、感激した。

——南史氏、太史ことごとく死せりと聞き、簡を執りて以て行く。既に書せりと聞き、すなわち還る。

学校で国語か漢文の先生に質問してご覧なさい。歴史の嘘を書くくらいなら、死を選ぶ記録係のことだ。日本の文部省と大違いだなあ。

政治家は廉恥心を持たなければいけない。一国の政治の根底にあるものは、誇りを国民全部を共有することでなければいけないはずだが、日本はその反対に向かいつつある。そのうち、クーデター待望論が出だすぞう！

伊豆沖の火山活動を見た！

7月13日、午後六時半ごろから、伊東市の沖合3000メートルで、海底火山の爆発。40分頃、6チャンネルで凄い白煙黒煙噴出場面の放映。

この目で火山活動の現場を見ている興奮を覚えた。

画面外からビデオですかという質問に、同時中継ですとの答え。

テレビ時代だなあと、これまた感動する。

落ち着いて行動してくださいと伊東市の消防車が走りまわっているが、そんなときどう行動すればいいんだろう。

家を捨てて、どこかに避難しろというのか、そのままいろというのか？

シノプシス・ボード，その後

まだ確定していないが、ぼくがコンプティーク・ネットであずかっている「矢野徹の狂乱酒場」が、その名前を変えて、「矢野徹の料亭あらすじ」にでもなったとする。

もちろん、不発に終わって、元のままの酒場が続くかもしれないが。

料亭になっても、そこへ皆さんにおいでいただく手続きはいままでと同じだ。番地もたぶんJ3124のままだろう。

その料亭に奥座敷が5つあるとする。もちろん、建築予算の点で3つになるかも知れないが。

その奥座敷は奥が深いか、もしくはいくつも奥座敷が続いている。

料亭の広間でみんなが雑談をこれまでと同じようにやっているうちに、だれかが、200字から400字までぐらいのアイデアや荒筋を書きこむ。書きこんでくださいよーっ！

ＳＦ、ファンタジー、論文と一度にいくつも現われてもかまわない。

それがおもしろいとなったら、ぼくが奥座敷へどうぞという。すると、そこに興味を持った人が集まってきて、どんどんその荒筋に血や肉をつけて、ふくらましていく。

いちばん奥の座敷に行き、そこでとことん練り上げる。40枚以上100枚以下くらいかなあ。

そこで、これでできたとなったら、そこからは、書きたい方とプロの共作になる。

奥座敷への行き方はタグ・ジャンプの方法を使えたらなあと思っている。

そうしたことを、7月末の土曜の夜ネットの仲間が集まって、徹夜で話し合うんだ。ああ、いつまでも青春だなあと思い、嬉しい嬉しい。

タグ・ジャンプって？

このタグ・ジャンプは、ぼく個人が家で使っているエディターの章子の書斎で使っている方法だ。

画面の左端に、必要なファイルの名前と行数を何段にでも書いておいて、行きたい行でファンクション・キーの10を押すと、目的のところへ飛んでいってくれるものだ。

それを利用して、アイデア・プロセッサーの代わりに利用することもできるよ。

汚らしさ

都議選で自民党惨敗。だが、自民党は宇野首相の女性問題が敗因の大きなものとは気づいていないようだ。

このムードの時代に、汚らしさがもっとも恐ろしい要因だと気づいていないというのは、いかに時代から取り残された連中ばかりかということだ。

宇野首相は、中国を孤立化させないようにサミットで張り切ったかのように言っていたが、中国に対して「そんなことをしていれば、世界的に孤立するぞ」と、はっきり言うべきでないのか？

もうぼろを出しかけた社会主義

社会党の参議院議員候補者桜井某が三島駅で新幹線のひかりをとめて、公認を取り消された。

権威には、横柄さがつきまといがちなものだが、議員にならないうちに、それが出るとは珍しい。ああこれではやはり社会党の本質は北京なのかなあと思ってしまう。

だが、それでも選挙には通るのだから、不思議なもんだなあ。

共産党のポスター

予想通り、参院選は自民党の惨敗。共産党が伸びないのは、中国情勢の影響で、共産党という名前が損をしているのだから、名前を変えなければだめだと、ネットに書いた。

ところが、風邪薬をもらいに1年ぶりに医者に行ったとき、道端で共産党の選挙用ポスターを見た。馬鹿なポスターだ。

全面を使って、北京の動乱は社会主義とはまったく関係のないことだと書いてある。共産党の連中は、頭でしか物事がわかっていないのだろう。

これでは、北京政府の暴挙と社会党は何の関係もないが、共産党は関係があるといった印象を与える。というようなことに、神経がまわらないのだろうか？

妄想自然科学入門

ACT・18 「MiG39 FALLEN ANGEL」

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

ステルス機

軍用機の世界では、これから忍びの時代が始まる、と書くとポンと手を叩いて納得する人もあるだろう。そう、ステルス（STEALTH）戦闘機・爆撃機の時代がやってきたのだ。アメリカではF-19、B-2といったステルス機が早くも登場している。プラモデルにもなっている。売れているのかどうか筆者は知らないが、個人的な好みをいうと形があまりかっこ良くないと思う。B-2のような全翼機はとくに異様な感じを受ける。しかしあれを見たとき、「あっゴアのUFO（マグマ大使だよ。知ってる？）」と思った人は、もういいかげんおじさんだな。

STEALTHの語源は、STEAL（盗む）という動詞からきている。盗塁のスチールだ。関係ないが、野球のルールには、盗塁のとき塁を逆に走ってはいけないというのがある。つまり、三塁から二塁へ、二塁から一塁へ走ってはいけないというものだ。そんな馬鹿なと思うだろうが、このルールができるまでは、盗塁数を稼ぐために一塁から二塁へ走り、こんどは二塁から一塁へ戻り、また二塁へ走った選手が大リーグにいたそうだ。豪気なやつというか、やっぱり変なやつだな。きっと盗塁オタクだったんだろう。

ハイテクの結晶

さて、アメリカではステルス機の開発が盛んだが、ソ連ではどうだろう。じつは、ソ連がもっとも苦手とするのがステルス機の開発だという。なぜならば、ステルス機はソ連がもっとも遅れているハイテク産業の塊だからだ。素材ひとつとっても、炭素繊維だの電波吸収材だのと、最先端のものを使っている。機体の設計もおそらくスーパーコンピュータを使って何度もシミュレーションを繰り返した結果であろう。ところが、おもしろいことに日本では炭素繊維はゴルフクラブのシャフトや釣竿に使われているし、電波吸収材はＴＶのゴースト対策用にずいぶん前から開発していた。スーパーコンピュータにいたっては、アメリカ製をしのぐ勢いである。ソ連はきっと日本の先端技術が欲しいにちがいない。

ハイテク産業の遅れているソ連にはステルス機を開発する手段がないのだろうか？　じつはある。ここからが、筆者の十八番の妄想の始まりだ。

木製ステルス機

ステルス戦闘機・忍びの戦闘機、または見えない戦闘機とはそもそもどんなものだろうか。見えないといっても本当に目に見えないのではなく、レーダーで捉えにくいというのが正しい意味だ。つまり、レーダーに映らない素材を使えばステルス機はできるのだ。名前は仮にMiG-39 FALLEN ANGELとしよう。その素材とはずばり、「木・WOOD」だ。おお、読者の呆れる顔が目に浮かぶようだ。

だいたい、ソ連の現用戦闘機はアメリカの物真似みたいで個性に欠ける。昔はそうではなかった。個性あふれるＶＧ翼の戦闘機といえば、いまではF-14だが、世界初の可変翼戦闘機はソ連がつくっていたというのを知っているだろうか。ニキーチン・シェフチェンコのＩＳ-1である。これは、単複葉戦闘機という代物で、離陸するときは複葉機。空に飛び上がると、下の翼をたたんで単葉機になるのだ。あんまりユニークでめまいがするほどだ。それに較べると、MiG-29なんか、F-16とF-18を足して2で割ったような形をしている。芸が無い。木製の超音速戦闘機っていうのは凄いぞ。完成すれば究極の芸だ。木製というと馬鹿にするだろうが、だいたい第二次大戦中のソ連主力戦闘機は木製だったのだ。

ソ連の戦闘機というと、戦後生まれの読者はすぐにMiGを連想するだろうが、MiGが有名になったのは戦後のこと。朝鮮戦争のMiG-15あたりからだ。第二次大戦中のMiG-3なんか、舵は重い、良く燃える、エンジンはトラブルで、速いだけが取り柄の欠陥戦闘機だった。その代わりに活躍したのが、ラボーチキンの戦闘機。LaGG-3

とかLa-5だ。これらはいずれも木製戦闘機であり、速度、運動性ともに良好であった。とくにLa-5は「スターリングラードの救世主」と呼ばれた傑作機だ。木製戦闘機というのはプラモデルをつくるときにも楽である。なぜかというと、金属外皮の戦闘機とちがって、あの面倒なスジボリがいらないからだ。

では、木製超音速戦闘機の利点は何だろう。ひとつはレーダーに映りにくいことだ。なんといっても木だからこれは当然のことである。もうひとつは、材料がソ連にたくさんあることだ。シベリアの針葉樹林に生えている木が、機体の材料になるのだから、これは便利だ。しかも安い。国防費が国家予算を圧迫しなくて済むから、安いというのはいいことだ。さらに、木製の戦闘機はつくりやすい。チタン合金の戦闘機みたいな特殊工作機械はいらない。のみとかんなとのこぎりがあれば、だれでもどこでもつくれる、わけはないか。

問題は、強度と耐熱だ。

あたりまえだが、音速の2倍近い速度で飛ぶ戦闘機は丈夫でなければならない。この点をどう克服するかだが、単純な木でなく、集積材(高級な合板)を使えばよい。木をつなぐ接着剤も、格段に進歩しているし、残りは努力と根性できっとなんとかなるでしょう。ソ連の人は粘り強いから。ただ、エンジン回りが熱で蒸し焼きにされて炭になる可能性は否定しきれませんが、耐熱のほうも同様になんとかなるでしょう。そんないい加減なといわれても、妄想には屁理屈はあっても理屈はないから、これでいいの。

敵はシロアリ

しかし、どんな戦闘機にも欠点はあるもの。木製超音速戦闘機にはどんな欠点があるのだろうか。

たとえば、菌類。かびや茸の類に弱いことは十分に考えられる。木で出来ているから、適当な温度と湿度の場所ではたちまちカビが生えてくる。カビでぼろぼろになった戦闘機というのは情けないし、そんなものには乗りたくない。なんだか乗っている人間のほうまでカビが生えてきそうだ。しかし、赤、青、黄色というように何種類ものカビが生えると、迷彩塗装の手間がはぶけてかえって好都合というものだ。え、そんな派手なのは迷彩じゃなくて仮装だって。では茸はどうだ。機体に生えてくる茸を収穫すれば、食料の調達に苦労しなくてすむぞ。でも、そんなことをしていたら機体はボロボロだな。そういえば、モスキート（第二次大戦中のイギリスの木製機）もアジア戦線では高温多湿で茸が生えたそうな。

だが、もっとも恐ろしいものはなんといっても、シロアリではないだろうか。正しくはシロアリ改造の生物兵器である。ジュネーブ協定で禁止されているから表だって使用することはできないが、CIAだったらやりかねない。CIAのエージェントが、夜の闇に紛れて飛行場にこっそりと侵入し、シロアリをたっぷりと放していく。そうすると、一個飛行隊が一夜にして全滅ということもありえるなあ。これを防ぐには、定期的にシロアリ退治用の農薬で燻蒸(くんじょう)しなければならない。あまりかっこよくない。

さて、いろいろといい加減に書いてきたが、じつは木製戦闘機には被弾に弱いという致命的な弱点がある。20ミリ機関砲なんかで撃たれたら、ミリミリと弾が機体にくいこむ音がして、つぎには外板がベリベリとはがれ、最後にはバラバラになってしまう。ミリミリのベリベリのバラバラである。やっぱり筆者もちょっと乗りたくないなあ。

わたしの近況

『信長の野望　戦国群雄伝』をまだやっています。信長で全国統一したので、今度は武田信玄で遊んでいますが、さて信玄の場合、忍び寄る病気による死との競争がなかなかシビアです。

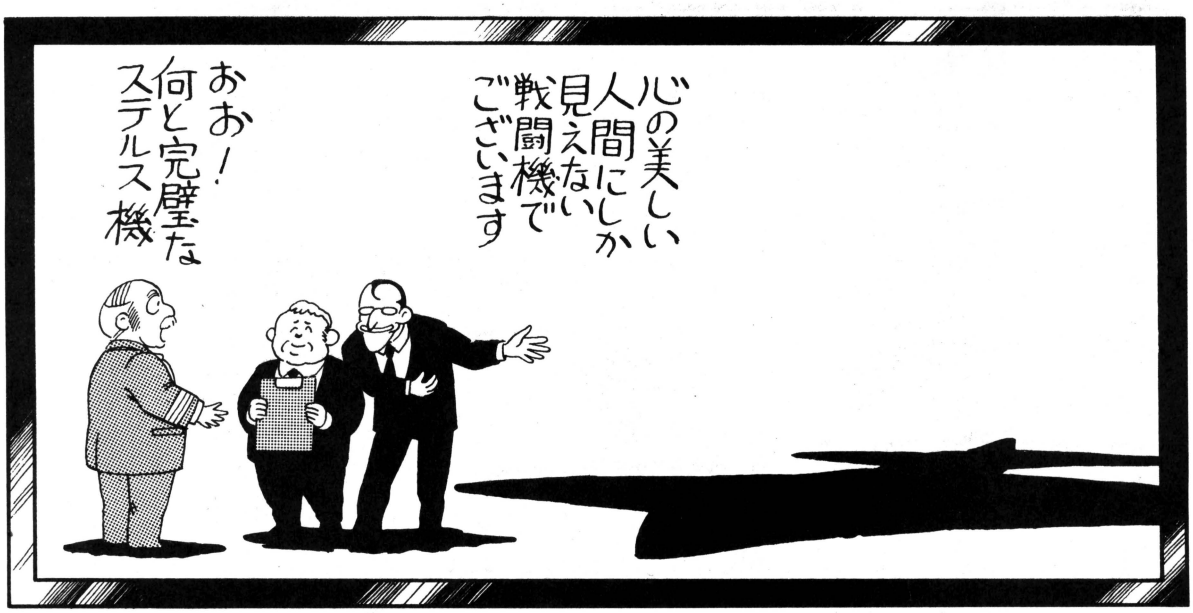


Illustration:Hiroshi Fuji

文●先江　進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ

トリック・トリップ

ACT・18

女のコのハートを手品でキャッチ！

ラブリー♡マジック

というわけで、今回は9月23日発売の「女のコのハートを手品でキャッチ！ラブリー♡マジック」にまつわる話をしてゆこう。

私は吉田さんの手を握った

コンプ副編の吉田さんとは、高田馬場の喫茶店シャロムでよく打ち合せを行なう。超魔術の流行について話をしていたときに、私は「だれでもできるような超魔術ふうのマジックがたくさんあるんですよ」といって、ひとつのマジックを実演して見せたのだった。

私が後ろを向いている間に、吉田さんはテーブルにおいてある10円玉、50円玉、100円玉の位置を適当に入れ替える。そして後ろ手に差し出した私の左手に、3枚のうち中央の1枚を渡す。残っているコインを吉田さんが左右の手に1枚ずつ握る。私は左手を背後にやったまま吉田さんの方に向きなおる。

私は右手で吉田さんの左握りこぶしをなでまわして、「このようにすると手のなかに入っているコインがわかっちゃうんです。このなかのは10円玉だな」といい、吉田さんが手を開けると、確かに10円玉が出てくるのだ。

さらに私は吉田さんの右握りこぶしを触りながら「うん、こちらの方は100円玉、だから私の手のなかのは50円玉」といって、お互いの手を開くと、確かに当っているのだった。

マジックを見るとすぐにトリックを看破ろう考えこむクセのある吉田さん、けんめいにいまの透視術トリックを考えているとところへ「このようなマジックをやりながら、私はずいぶん女の子とのスキンシップに役立たせてきたんですよ」と私が言ったとたん、考えこんでいた吉田さんの顔つきが急にニッコリとなり、「先江さん、それは使えます。超魔術もいいけれど、女の子に喜ばれるマジックだったら、ボク自身が覚えたいし、本にしたら絶対に喜んでもらえますよ」

というわけで、吉田さんの趣味がどちらかというと、女の子と遊ぶという方面にあったがために、「ラブリー♡マジック」の本を出そうという話が持ち上がったのだった。

早速、女性攻略用のトリックのピックアップに取りかかった。私が愛用していた数々のタッチ・マジック、暗示マジック、エッチ・マジックなどのなかから選定し、さらに吉田さんが男と女のシーンのなかで「こんなことできないの」という課題を出し、私がそれに合ったマジックを見つけるという作業も行った。

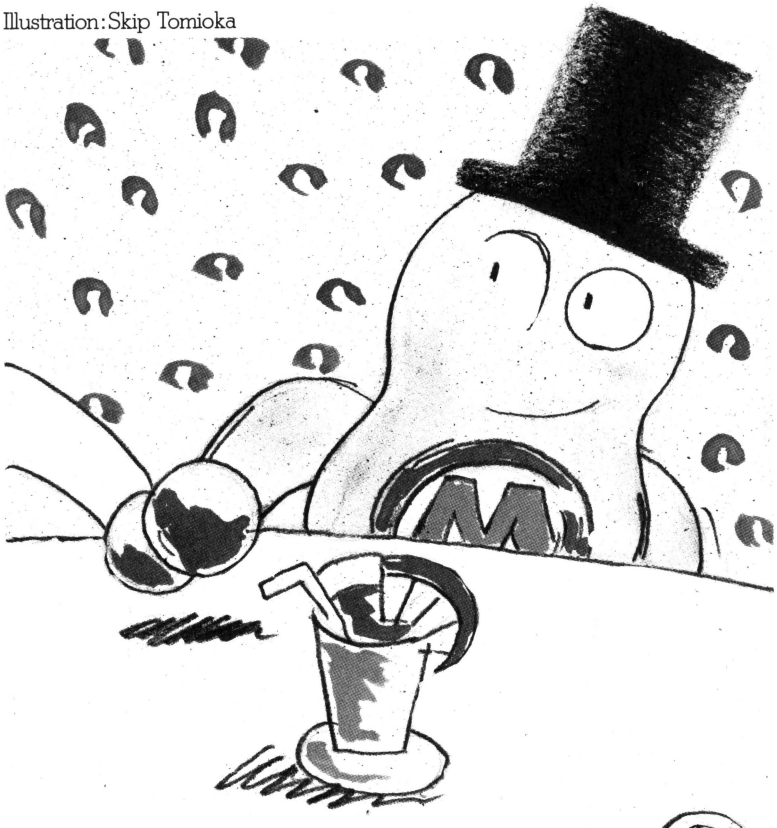
「女の子に指輪かなんかプレゼントするのに、なんかいいマジックはないの」と吉田さんがいったとき、私はすぐにはめていた結婚指輪を密かにはずし、吉田さんからハンカチを借りて、そのなかから指輪を出現させて見せた。「ここで、誕生日おめでとう、キミがこの世に生れてボクもラッキーだよ、とかなんとかいえばいいんでしょう」とつけ加えた。「そうそう、その調子。それじゃあこの企画をつぎの会議で提案してみましょう」ということになり、会議で決定したあとは、吉田さんと私の共同作業はどんどん進行していった。喫茶店の他の客は、男同士が手を握り合って、「こうやると不思議な力を感じてくるよ」とかなんとかやり合っているのを見て、いったいどう思ったのだろうか？

愛のドッキング

それではここで、ひとつのマジックを説明しよう。これは「ラブリー♡マジック」の候補のひとつであったものだが、結局は掲載されなかったものだ。ということは、このマジックよりもっとおもしろいものが掲載されていると思ってくれていい。

キミは2個の安全ピンを取り出す。ひとつを左手の指先に、もうひとつを右手の指先に持っている。「こちらがキミ、こっちがボク。キミの心とボクの心が同じことを思ったときに、すごいマインドパワーが起こるのを実験してみよう。2個の安全ピンを近づけていくから、そのときボクのことを‘好きだ’と強く思ってほしいんだ」といって、キミは安全ピンを目の高さにか

Illustration:Skip Tomioka



まえて、だんだんと近づけてゆく。当然、安全ピンを間にして、キミと彼女は見つめあう形になっている。だんだん安全ピンが近づいて、2個が触れた瞬間、2個の安全ピンがつながって、テーブルに落ちる。

「ほら、ふたりが好きだって思ったから、安全ピンがつながってしまったよ」などという。

さてと、トリックの説明。合計4個の安全ピンと、30センチぐらいのゴム紐を使う。2個のピンをあらかじめつなげて、左手に持つ。1個は手のなかに隠して、1個だけが指先に見えるように持つのだ。もう1個のピンにはゴム紐を結び、反対の端につけたピンを右の袖のなかに入れ、洋服の内側にとめる。ゴム紐を伸ばして持つが、ピンから手放したときに、持っていたピンが袖のなかに勢いよく隠れてしまうようにするのだ。

ピンを相手に見せ、前述のようなセリフとともにピンを近づけていって、2個のピンが触れあった瞬間に、右手はピンを放し、左手はつながっている2個のピンをテーブルに落とす。鏡を見てよく練習し、つながった感じがよく出るようにマスターしてほしい。

はてさて、このトリックをやって見せただけで、「この安全ピンのように、ボクたちもドッキングしようか」なんて短絡的なせまり方をするのは、「ラブリー♡マジック」の卒業生としては失格。まずは女の子と会話を交わしながらリラックスさせるためのマジック、スキンシップを深めてゆくためのマジック、彼女の気持ちをリードする暗示マジック、そして彼女の心をキャッチするマジックなど、プロセスに応じたマジックと、攻略ポイントなどが解説されているのが、「ラブリー♡マジック」なのだ。

編集を終えた吉田さんは、いまごろ「ラブリー♡マジック」を活用するのに、意欲を燃やしていることだろう。

わたしの近況

「ラブリー♡マジック」が完成した。超魔術ふうのマジックを収録したので、読むだけでもおもしろいし、女の子に見せて効用のあるものばかりだ。ぜひあなたにも読んでもらいたい、と一礼。

可愛い女のコはマジックに弱い!!

『女のコのハートを手品でキャッチ！ラブリー♡マジック』

先江　進

KADOKAWA BOOKS　新書判/予価700円

9月23日発売

おしゃれなマジックで彼女の心をつかめ!!

私もゲームで考えた

ACT・18 世間の常識!?

㈱ポニーキャニオン　賀川邦彦

わたしの近況

（株）ポニーキャニオン・ホニカ事業部にてゲームの制作を行なう。『ウルティマ』『AD&D®』などの日本版の制作を担当。また、オリジナルアクションゲームなども手掛けて、変幻自在の活躍中。

（株）ポニーキャニオンという会社がある。かたや、「光ＧＥＮＪＩ」「工藤静香」などをかかえるレコード会社である。またもうひとつの（株）ポニーキャニオンは、「ポニカ」ブランドでパソコンやファミコンを出版している会社である。ところが信じられないことに（一部の人は、信じているだろうが）このふたつの会社は、おなじ会社なのである（もっとも、「光ＧＥＮＪＩ」のファミコンを出したので知っている人も増えたのですが）。まあ、あたりまえといえば、あたりまえなのだが、おなじ会社のなかで、かたや「静香のコンサートが……」とかやっているのに、こなた「ゴブリンのＨＰは？」とかやっているのだから、おたがいに相手は、なにをやっているのか、と思っても不思議はない。

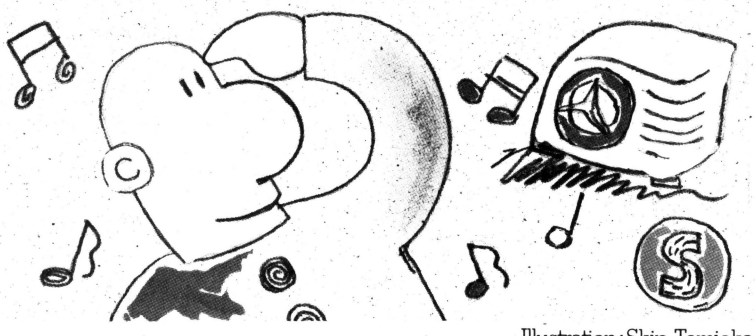
しかし、こうした会社にいると、世間の認識というか、常識というかそういうものが、自分たちの認識を大きく超えて、人によってちがうものだということ感じざるをえないのですね。なにしろ、ゲームの説明をするのに、「ＲＰＧ」などという略語は、絶対に使えない。「ロールプレイングゲーム」といっても、大部分の人は、よくわからなかったりするのだから、なかなかにたいへんなのである。ゲームをする人が、画面のなかの世界を本当に歩いているように行動するゲームです、とこういった説明になるのである。もちろん、だれとはいえないが、ラジオから流れる音楽が、これはいいと思っていると、じつはポニーキャニオンのアーティストだった、ということが、たびたびあるので、人のことばかり言えないのは、十分承知している。

しかし、パソコンの行く末は、いかなるものになっていくのでしょうね。最近は、本格派のアーティストのなかにもパソコンを使いこなす人が増えて、ＦＭ音源とか、ＡＤＰＣＭとかいう言葉が乱れ飛ぶようになってはいるが、やはり仕事上の範囲をでず、パソコンには、専門家という存在が欠かせないように思われているのは、残念。

また、逆に「プログラマー」というイメージも大きく変わってきたような気がする。ひと昔まえには、「プログラマー」＝「パソコン少年」＝「暗い」なんていうイメージ（あくまでイメージですぞ！）があったが、昨今は、プログラマーもふつうの（？）ひとが多くなった気がする。もっとも、イメージというのは、恐ろしいもので、そのころは、風貌が変わっていることが、実力派プログラマーの証拠だっていうので、かえってふつうっぽいひとは、不安がられたりする時代だった。時代は、大きく変わったのである。

もっとも、その変化の背景には、「プログラマー」の仕事というものが、言葉の変化以上に大きく変わったということもある。昔（？）の「プログラマー」というのは、いまの呼び方でいうと、「プログラマー」兼「プランナー」兼「デザイナー」兼「音楽担当」兼「デバッカー」ぐらいのことは、ひとりでやっていたので（もっとも現在でも、これらがすべて別人であることは、めったにないけど）、「プログラマー」というのは、超人的な能力を要求されていた。そういう超人的なひとびとだったから、多少雰囲気に一般人とちがうことがあったって、それはしかたがないということだったのだろう。

そんなわけで、この本の読者の方で、将来もしゲームづくりを職業としたい人がいたら、それは、「プログラマー」になりたいということなのかどうかよく考えてみてくださいね。すでにプロ　ラムの知識がない、ふつうの人でも、　ームは、つくれる時代なのです（もともほかの才能は必要だけど）。



Illustration：Skip Tomioka

福袋

ビッグニュース
『ちょっとHな福袋ビデオ』上映会やるぞっ!!

詳しい内容はP175を見てネ

Hソフト編

晴れのち大さわぎ

RUN(ラン)・RUN(ラン)競争曲

RANCE(ランス)－光を求めて－

Intruder(イントゥルーダー)　桜屋敷の探索

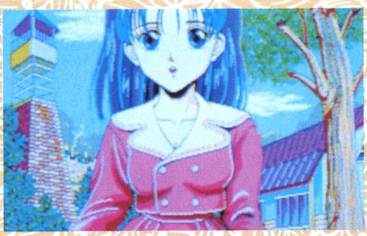
ゼネラルプロダクツの
同人ソフト自由自在

H・C編

ウヒョヒョよい子タイムス

特別企画!!

『ちょっとHな福袋ビデオ』大速報!!



ここをハサミで切ってネ▶

わしらはHなゴーストバスターズ！

晴れのち大さわぎ

延陪山（のべやま）高校を襲った、ナゾの連続事件と幽霊騒ぎ。生徒会長とオカルト研の女部長が、恐くてHな幽霊退治に出陣ぢゃ！

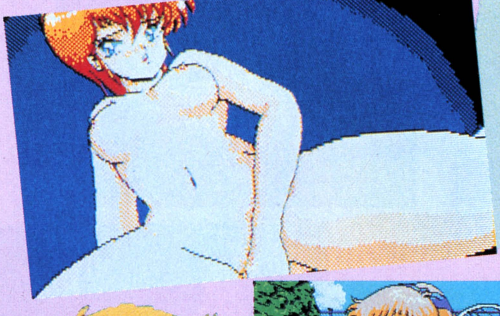
秋である。食欲と性欲の秋である。夏の間は井戸端会議でヒュードロドロとかなんとかいってた幽霊も、秋になるとガゼン色気づいちゃったりするらしい。ってなワケで今月のHソフト第1弾は、ちょいと季節はずれのオカルトもの。300年以上も昔の殿様と姫君の霊が、女子高生に対して×××な行為にふけるとゆー、うれし恥ずかし幽霊騒ぎのテンマツ記である。

キミは、高校の生徒会長（うへっ）。校長に頼まれて、幽霊退治に乗り出した。キミの片腕として活躍するのは、オカルト研の部長、三上葉子。ふたりでアヤしい地下通路を見つけたまではよかったが、なんと葉子までが……。あとは、ゲームをやってちょ！

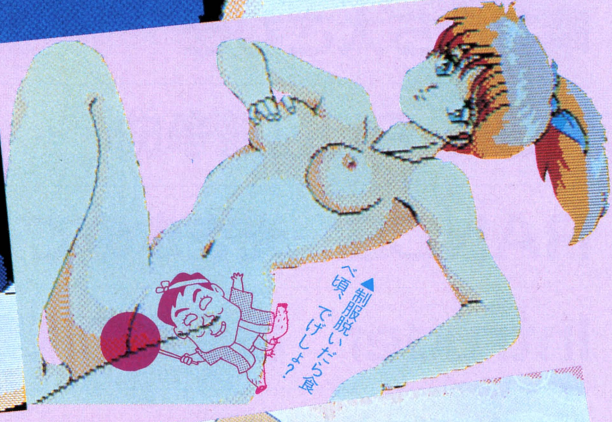
出てくる、出てくる、ピチピチの女子高生と美女幽霊のビューチフルなハダカ。秋の夜長のお楽しみＡＶＧだ！

▲プリプリの胸とオシリにファイト一発、オー！

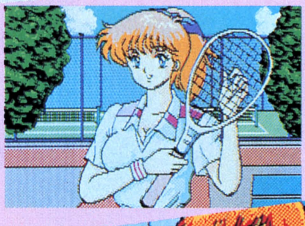
▼目に○○○、鼻からドトウの出血大奉仕だあ！



▼イヤ見ないで……っていうなら股開くなよ

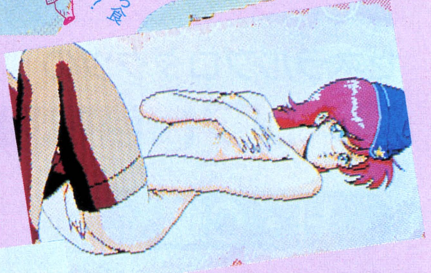


▲制服脱いだら食べ頃、てげしゃっ！

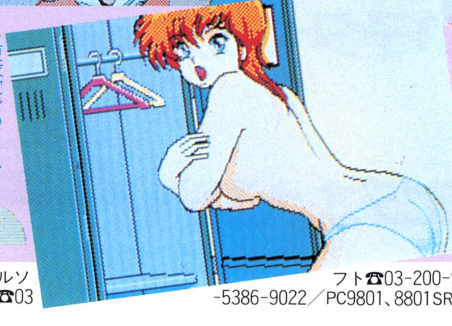


▶イカない、イキそう、イクゥ！ の五段活用♥

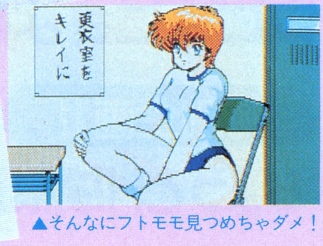
◀あこがれのテニスガールとも○○○○できる!?



◀キモチイイこと、してね♥



▶更衣室でのHも、またカクベツとか…



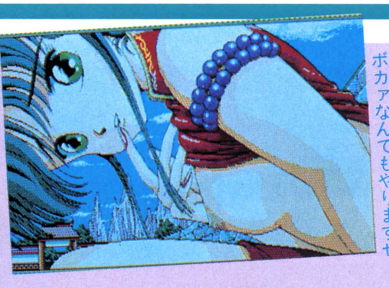
▲そんなにフトモモ見つめちゃダメ！

●晴れのち大さわぎ／カクテルソフト☎03-200-9834／PC9801、8801SRシリーズ／5700円（税別）
●RUN・RUR競争曲／エルフ☎03-5386-9022／PC9801、8801SRシリーズ／7800円（税別）

トライアスロンで美女総ナメナメ！

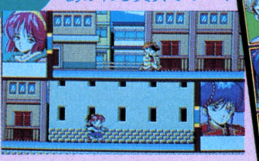
RUN・RUN競争曲

なぜか女子世界トライアスロン大会のコーチになっちゃったキミ。試合に勝つたび美女が抱ける、おいしいシカケに燃えるぜ！



◀こんな美女とヤレるなら、ボカァなんでもやりますぜ！

▶選手の女のコは個性あふれる美女ぞろい？

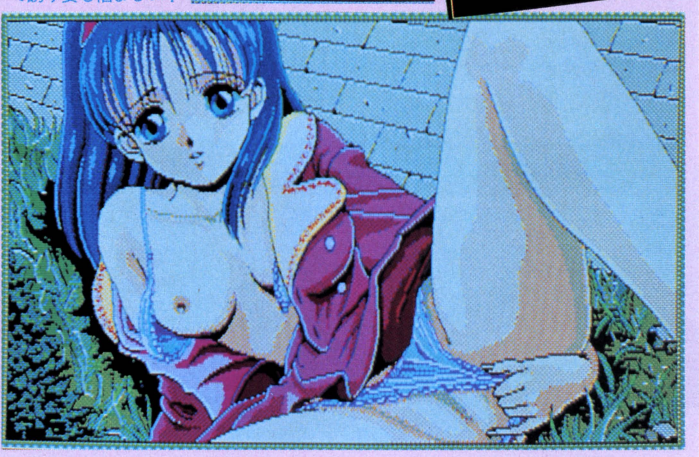


▶ふたりで遊べるモードつき。楽しいぞー！

▼パンティに手をかけて誘う姿も悩ましい！

キミの生まれ故郷では、いまどきトラクターも買えない。そこでこのたび、賞金めあてに「女子世界トライアスロン大会」に出場しようとゆー、無謀な計画が立案された。体育大学出身というだけでコーチにバッテキされちまったキミは、１試合勝つごとに美女を抱かせてもらう約束で、村の女の子を引き連れ、果敢にも勝負に挑む！

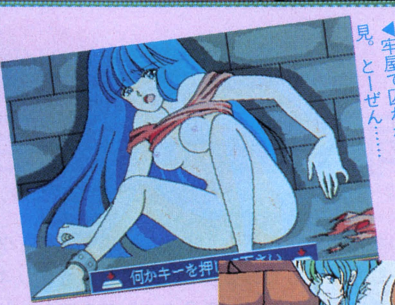
選手を育て（ＲＰＧ）、作戦を練り（ＳＬＧ）、試合する（アクション）、３つのゲーム要素が楽しめる欲ばりゲーム。おまけにＨもついてくるんだから、こりゃまたケッコウだあね。試合が終われば、美女とベッドで、もうひと試合。全身グリグリの肉弾戦で、いい汗かいてね。では、健闘を祈る。



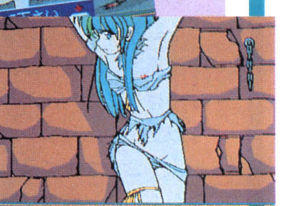
戦士か鬼畜か、ランスの不敵な旅

RANCE（ランス）－光を求めて－

誘拐された良家のお嬢様を捜せ！　魔法使いシィルを連れてランスの冒険が始まる。行け、ランス。下半身の命じるままに……。



◀牢屋で囚われの美少女発見。とーぜん……

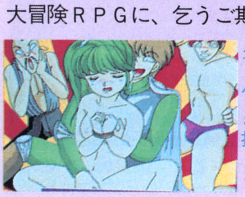


▲娘さん、助けてあげよう。そのかわり……

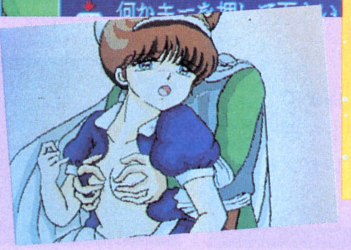
◀宿屋の女主人にまで手を出す恥じ知らず男！

ある日、戦士ランスのもとに舞いこんできた仕事は、誘拐されたお嬢様を救い出せ、というもの。さっそく魔法使いシィルとともに謎の解明に乗り出したランスだったが、行く先々で美女とヤリほーだいのスキほーだい。おまけに体力回復や魔法の力を得るために、イヤがるシィルをむりやり犯す、犬畜生にも劣る乱行ぶり。こんなことで、ホントに事件は解決するんだろーか？天下御免の万年発情男、ランスの淫乱大冒険ＲＰＧに、乞うご期待なのだ！

▲シィルを犯すと、不思議な力が……



◀ヤリすぎはゲームオーバーを招く!?



▶掃除してる女中を、うしろからズコズコ。あー、やめられんわ

あこがれのお嬢様と……ヤリたい！

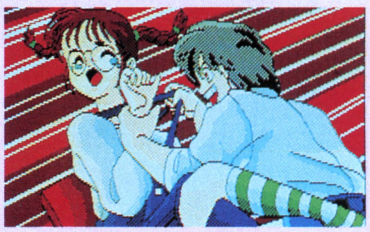
Intruder（イントゥルーダー）桜屋敷の探索

桜屋敷のお嬢様、小夜子にひとめぼれしたボク。ついフラフラと屋敷に忍びこんだが、そこで思わぬ彼女の秘密に触れてしまった。

▲イケナイワ、といいつつ腰を動かす。悲しい女のサガやねん

人の家に勝手に忍び込むのは、不法家宅侵入である。んじゃ、女のアソコにこっそりイレちゃうのは、不法オ○○コ侵入なのだろーか？　ともあれ、片思いの彼女の家に、つい不法侵入しちゃったキミ。犯罪者と呼ばれないよう、彼女のためにひと肌脱ぐ決心をしたワケだ。もちろんうまくいけば、ひと肌どころかパンツまで脱がせてもらえるかも……。

謎が謎呼ぶ桜屋敷を舞台に、美少女とその美しい母、カワイイ子ぞろいのメイドたちとカラミあいつつ、少しずつ明らかになっていく伊集院家の秘密。ドッキドキのＡＶＧだ。



▲こりゃ、そんな無体を！

▲小夜子の母に誘われて、親子ドンブリだ♥

◀美少女小夜子の、しどけないネグリジェ姿にゾクッ

▼小夜子の妹なつきは、よき情報提供者だぞ

ゼネラルプロダクツの

同人ソフト自由自在

暑い暑い暑い暑い

コンピュータは熱持つし、ゲームはおもわず暴走するし、裸になっても暑いものは暑いし、なんなんだよ、まったく。

いかん、いかんぞ！　キミたちはパソコンゲームを勘ちがいしておる！　確かにモノをクリエイトするということは、自分のセンスを力いっぱいぶつけることだ。だが、有料でお客様に売っている以上、やはりエンターテイメントを忘れてはいかん。このままでは、同人ソフト界はウンコにも似たあのクソ同人誌界と同じ状況になってしまうじゃないか。他人に見せるのはセンズリじゃなく芸にして欲しいもんだぞ！　ね、わかってね。

同人ソフト大募集

もちろん送り先は
〒102 千代田区九段南４－７－16
市ケ谷ＫＴビル　角川書店
コンプティーク編集部
「同人ソフトをばしばし送るぞ」係まで
とにもかくにも、ビシビシとソフトを送ってきてチョ。そろそろ優秀作にはプレゼントも考えちょるよ。んじゃね。

アリエス姫の騎士

プレーンな画面のAVG。しかもスケベときたもんだ

▼ちょっと懐かしいファンタジーを舞台にした「お姫様救出物」だ!!

▲それほど選択肢が多くもなく、簡単に進める親切ゲームデザイン

銀河大海戦物語外伝１

OVAをコンピュータ上でつくりたかった／製作者

▼画面上での演出をちょいと考慮したほうがいいと思うぞ

▲淡々と始まる物語。ＡＶＧの形を借りた新しいビジュアルゲーム

※今回紹介した同人ソフトの問い合わせ先／ゼネラルプロダクツ ☎0422-22-1980

ちょっとHな福袋ビデオ
アンドロレジェンド・ムービー

Andro Legend アンドロレジェンド

東映ビデオより発売
売り切れ必至の超
マニアックナイスビデオ!!

なにがナイスかって、アンドロレジェンド・ムービーは80%が合成シーンつー『ガンヘッド』真っ青のノリ!! 内容は『スターウォーズ』をHにしたアクションだけど、やっぱ主演のふたりのボディがキてるわ。こんなギャルがフンフンするんだからもうギンギンだね。とにかく一見の価値アリのオリジナルビデオ映画だ。この幸せ者!!

『ちょっとHな福袋ビデオ』上映会

日程：9月24日(日) 午後4時～6時
場所：東京／渋谷区某所
スペシャルゲスト：柴田葵ちゃん、森山ゆかりちゃん

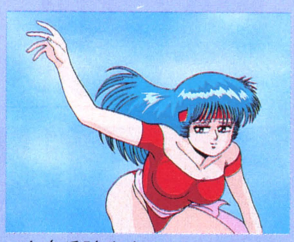
『福ビデ』無事完成を祝って、超大盤振るまい大イベントを開催!! ビデオ上映・ゲスト♡のおしゃべり、そしてHソフト・HC・etcの大プレゼント!! だぜ。

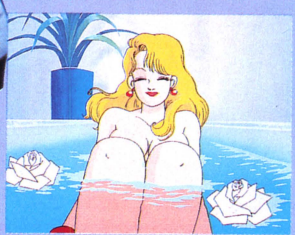
●応募方法／官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書き、コンプティーク編集部「福袋ビデオ上映会」係。抽選で100名をご招待。しめ切りは9月18日必着。
※詳しくは、当選者にハガキで直接お知らせします。

18歳未満の方の応募はできません。

あの大島岳詩・戯遊群の初のオリジナルアニメだ!!

戯遊群先生本人のリクエストにより、このアニメはただやりまくるのは×(バツ)とし、レオタードでギャルがフンフン踊りまくる内容となった。だがもちろんHである。そのなかにも深いテーマがあるケッサクの出来栄え！





タッカー王子＝森山ゆかり
レイナ姫＝柴田葵

大島岳詩先生のアニメは、先生特有の「お姉さま」のキャラクターが、優雅にバスタブで入浴するイメージ。コレが豊満なバストプルルンがバッチリ楽しめる仕上がりのナイスアニメとなっているんだわ!!

※上映会について、編集部への電話の問い合わせは一切お断わりします。

まうことはない（絵がヘタなのは別）から、まったくケッコウずくめである。

そんなわけで、今月紹介の4冊は、どれも胸が立派な女の子のオンパレード。とくに『Dカップ CLUB』（B・CLUBにあらず）はデカパイマニア専門誌と名乗るだけあって、そのテのファンにはこたえられないだろう。昔は「デカパイ嬢はお脳が弱い」などともいわれたが、そんな暗い（？）イメージが微塵もないのがイイ。彼女たちは、じつに明るく、自分の武器を駆使して男を昇天させるのだ。そして、キミもまた、それを見ながら——と、いうワケだ。

◀武者小路あつね、他『WAKE UP!!』桜桃書房 900円 税込

▲よしだけい、他『プライベート・アイズ』桜桃書房 900円 税込

緊急告知

黒井デル太をはじめとする、かつての常連投稿者諸君、読んでいるか？　さぞ、寂しい思いをしていただろう。しかし、12月号では〝いこい〟のコーナーが大復活だ。投稿せよ!!

▲亜麻木硅、他『バナナキッズ　最終号』白夜書房　1030円　税込　ついに休刊…

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談

初心者はまず P.248 を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

ビデオギャルのくだらねー「特技」ベスト3、堂々と発表!!

人が多くなれば、そのなかにはヘンなことをやるヤツもまぎれ込んでくるとゆーものだ。ビデオギャルもまたしかり。ウワサによるとビデオギャル志願者は、年々3倍ぐらいずつ増えてるという。当然ヘンな特技を持ってる、摩訶不思議な女もいるのである。

その最たるものは仲村梨沙の、「潮吹き」であろう。潮吹きってのはよーするに、エクスタシーに達するときアソコからピュッと男のように液を出すものだ。それ自体はできるヤツもけっこういるんだろうが、ビデオで本当に見せるのはかなりとはいえまいか。

◀堂々一位の仲村梨沙。可愛いんだがな

この人は一回ビデオでそんなことをやって見せたばかりに、2回目3回目も大きな期待をかけられ、期待にそえずに衰弱してしまったという哀しい人間である。ふむ…。

2位の桜沢ありすは、別にたいしたものではないが、特技「指の第一関節曲げ」だそうである。3位の豊田香里奈は、「特技・フクロの裏側を舌で愛撫してあげること♥」とどこかのビデオ雑誌にその昔書いてあった。そんなもんが特技といえるのかどーか、吊端はしばし悩んだ記憶があるのだった。

◀プリプリ♥の桜沢ありす。IQいくつだ

◀豊田香里奈、すけべな姉やんであるぞ

ウヒョヒョよい子タイムス

いつの世でも胸は巨大なほうがよいっ

大きいのがヨイのか、小さいほうか？　時代の要請はさまざまだ。しかし、胸は、いつの世でも大きいほうがよいっ!!

大きいクルマが売れているそうだ。私の周辺はそうでもないが、世の中には金があまっていて、人々はその使いみちに大きなクルマを選ぶ。しかし、大きいクルマじゃせまい路地には入れない。不便なことも多かろう。いっぽうで、ハイテク部品などはどんどん小さくなり、それが良しとされる。つまり、世の中には大きいほうがいいもの、小さいほうがいいもの、いろいろあり、しかもそれは時代とともに、いつも変化しているのである。

しかしいつの世でも、大きいほうが尊ばれるものだってある。それが、Hなメディア（HC、AVetc）に出てくる女のコの胸だ。これはもう、絶対といっていいほど、大きいほうがいい。まあ、ロリコンキャラの場合はもちろん、異なってくるが、そうでなければ、巨乳のほうがいい。

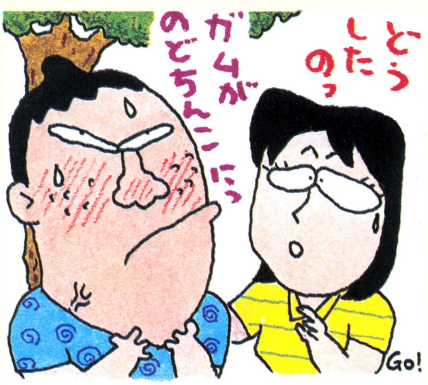
なぜなら、胸は男が持ち得ない（当然だ）ものであり、そういう女の子たちにとって、すばらしい商品価値であるからだ。とくにHCの場合、胸の巨大さが過ぎてタレてし

▲うおりゃー大橋、他『DカップCLUB』桜桃書房 950円 税込

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

イボンヌ木村の教えてあげる♥

デートの失敗と対策



お久しぶり。あんまり下品なんでヒンシュクをかって、ホサれそーになった木村である。が、木村死すともHは死せず。キミたちの下半身がピンピンしてるかぎり、ワタシは応援を惜しまないぞ。

とゆーワケで、今回はデートの際の思わぬ失態とその対策を講じようと思う。たとえば、キスしようとしてかわされ、マヌケなタコ面をさらしてしまった場合。

こーゆときは、そのタコ面のまま田中邦衛かタコ八郎のモノマネをしてしまう。「タコ、タコでぇーす」などといいつつ、その場をごまかすキミを、彼女はけっして憎んだりできないハズである。

ホテルに入ろうとして抵抗されたときは、レストランとまちがえた、と主張する。ズボンのポケットからコンドームを発見されたら、これはガムだ、と言い張って食べてしまう。とにかく、絶対に下心を認めてはいけないのだ。

こーして、めでたくベッドに連れ込んでも、まだ失敗の可能性は控えている。たとえば挿入する前にイッちゃった場合。このときも、これは自分の心づかいである、と、あくまで主張する。「ほら、注射するときもピッピッと先に液を出すじゃない。アレと同じなんだよ。空気が入ってるとマズイでしょ」などとイイワケして、むりやり納得させよう。たとえ信じてくれなくても、とりあえずウケれば、それでいいではないか。「女には、弱みと金玉、握らすな」。諸君、これが今月の教訓なのであるよ。

『ちょっとHな福袋ビデオ』を買え

9月中旬発売！
驚異の内容!!

やっぱ、ビデオの時代よ!!　キミたちの脳ミソを直撃する「動くH!!」ヒマツブシには最高の1本!!　東映ビデオより発売!!

★Hアニメ・コミック パソコンゲーム 情報満載!!

「ところで最近のHシーンはどうなんだ」という貴兄に、一発でナウなHがわかる情報がいっぱい!!　これを見れば最近のHはすべてOK!!　コケコケコケー!!

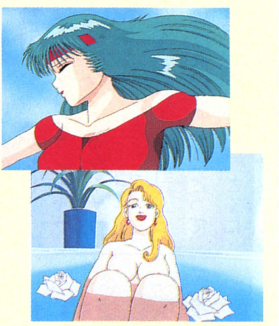
★H-SFXムービー "アンドロレジェンド" が入っている!!

バットマンもビックリのHヒロインが大活躍するオリジナル映画を制作!!　森山ゆかり・柴田葵両ヒロインがとにかくキテる!!　コーフンの連続SFXは必見!!

注・18歳未満の方はご購入できませんので、ご了承下さい。

★オリジナル・アニメ挿入!! 大島岳詩・戯遊群

マニアを多くもつ両先生の初オリジナルイメージアニメを制作!!　その深く上品でHな仕上がりの妙を見ない奴は仲間はずれだ!!　作画の出来もピカイチだぞ!!



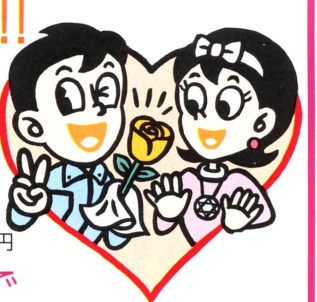
●購入の方法

申し込みは、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とベータ・VHSの別を書いて、〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「福袋ビデオ係」まで送ってください。決してお金を送りつけたりしないように!!　お金はあとで、振替用紙で支払ってもらうからね。
定価3300円(税込)、送料535円(税込)。

可愛い女のコはマジックに弱い!!

『女のコのハートを手品でキャッチ!!　ラブリー♡マジック』

オタククラブで連載執筆中の　先江　進



KADOKAWA　BOOKS　新書判／予価700円

9月23日発売

おしゃれなマジックで彼女の心をつかめ!!

SPIRITS
今月のスペシャル
対戦ゲーム大特集
©1989 Charlie

今月の SPECIAL

頼りになるのは自分だけ!?

対戦ゲーム大特集

相手がいるから"GAME"なのさっ！
ってワケで、今回は「対戦」にスポットを
当てて、「人間VS.人間」の魅力について、
深くかる一く考えてみることにしましょ！

ルーツは17年前、テニスゲームなのだ

さて特集の最初に、いわゆる「テレビゲーム」の源流をたどってみよう。

インベーダーブーム(1979年ごろ)よりずっと前から、ＴＶ画面を使用したゲームは存在していたのだ。その第１号はというと、1972年に米国アタリ社から出た『ポン』というゲームで、画面の両端に１つずつあるラケットで、画面上を飛ぶボールを打ち合うという、いわゆるテニスゲームだった。そう、対戦ゲームの第１号は、テレビゲームの第１号でもあったのだ！

これが日本に上陸して、家庭用として普及することになったんだけど、本格的ブームは1976年。テニス、サッカーなど何種類かのゲームができ、シングルス・ダブルスも楽しめるゲーム機を、各おもちゃメーカーが競って発売。クリスマスやお正月の人気トップ商品だったワケね。しかし、それから数年後にはそれもすたれる。

ところが、1983年に「ファミコン」が登場し、家庭用ゲームが再び盛り上がる。『テニス』や『ベースボール』は、その後発売される各種ソフトのお手本となった。燃えた人たちも、けっこう多いんじゃないかな。また、アーケードで「VS.システム」が登場したのも、ちょうどこの頃だ。いずれも火付け役は任天堂。やるねえ！

そしてそして、本式に「対戦」の楽しさを教えてくれたのはナムコの『ファミリースタジアム』だと言い切ってしまおう！　野球ゲームとしての充実度はダントツだったもんね。

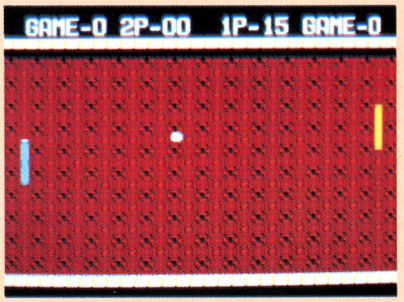
現在はＰＣ、メガドラなども出て、対戦ゲームはますますにぎやか!!

▲対戦ゲームの歴史に残る名作だ。毎年データ改変版が発売され、いまなお人気は衰えを知らない!?

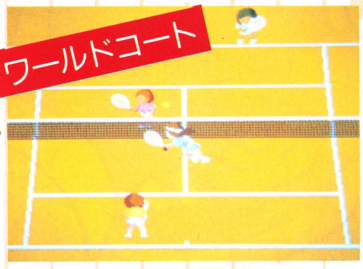
これがゲームの原型だ！

「点と線」。すべての物体の基本はこれ。初期のテニスゲームは、まさにその点（ボール）と線（ラケット）を動かすものだったのだ。

パドルを回してラケットをコントロールし、ボールを打ち返して相手がミスすると１点。先に15点取ったほうが勝ちだった。けっこう熱くなれたんだよね。



そして…現在



▲ただの棒から人間への進化！　ビジュアルもルールも、本物のテニスそのまんま

イラスト／中野豪

人が相手だからずっと楽しい！

このゲームをやるっきゃない!!

コンピュータ相手にひとりさびしくプレイするよりは、ふたりで争ったほうがいい。3人、4人と増えると、もっと楽しい!!ってワケで、そんなゲームをラインナップしてみたぞ!!

お手軽エキサイトなら BASEBALL

「スポーツゲームの王様」っていうと、なんといっても野球ゲーム。

これだけ各社からソフトが登場するようになったいまだけど、やはり『ファミスタ』の力はあまりに偉大だった。対戦プレイの魅力に加えて、プロ野球の設定を持ってきたというのが、ズバリ勝因といえるだろうね。

これに影響されて、各社で野球ソフトが発売されるようになったのだ。

ふたりで対戦プレイするとなると、やはりこれほど楽しいことはない。もともと日本人が野球好きというのも理由のひとつだけど、あらゆるスポーツゲームのなかでは適度に頭を使って、戦略を立てるのがもっとも楽しいからである。だれでもルールを知っているから、めんどくさい設定なんかを覚える必要はないしネ。

ではここで、各機種の代表的な野球ゲームを上げてみよう。

メガドライブ セガ スーパーリーグ

ダイナミックな視点にこだわりを見せた、迫力のソフト。メガドラの性能を生かした、興奮度120%のビジュアルが展開する。

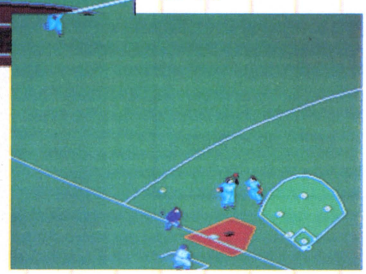
▼ハードの性能を活用した、超リアルなビジュアル。このダイナミックさは、さすがメガドラ

▲バッターが打つと、バッと視点が変わる。設定のリアルさがマル！

PCエンジン ハドソン パワーリーグⅡ

PCエンジンではこちらがいちばん人気。さまざまな要素が盛り込まれており、戦略的な野球が楽しめるのだ。

◀バランスのとれた画面構成。さらにスピーディな展開。これで燃えないワケがないっ!!



▶スーパーインポーズ表示を活用する！　フィールド全体を把握しながら、処置を判断できるのは本格的

アーケード ナムコ ワールドスタジアム'89

FC小僧からサラリーマンまで幅広い人気を集めている『ファミスタ』のグレードアップ版。にぎにぎしいサウンドもユニークだ。

◀弟分の『ファミスタ』に比べると、グラフィックやサウンド、各種の演出など確実に上。また、ボイスの効果もなかなかグッドだ。さすが元祖!?

▶どことなくコミカルな雰囲気も『ワースタ』の特徴だ。ほのぼの気分でプレイできる。選手の名前も笑えるしね

きこのペナントレース!!

©KONAMI 1985 ©NAMCO ©1989 HUDSON SOFT ©1989 SEGA

対戦スポーツ！ まだまだ燃えるぜ!!

ストーリーもマップもなく、あらかじめルールの決まっているスポーツゲームは、つくる側にも遊ぶ側にも都合がいい。とくに野球やサッカー、テニスといった、わかりやすいルールのものが、ゲーマーには好まれるようだ。

最近は「本格的」と銘打ったゲームが多いけど、それはＡＶ面での話。ルール面ではどれもかなり簡略化されている……。まして、やれ反則だの何だのとコマゴマした要素まで入れると、とっつきが悪くなるばかりか、いちいちゲームの流れが止まって、ぎこちなくなってしまう。なめらかに展開し、ナマの興奮を味わえる――これこそ「本格的」スポーツゲームなのだ。

ここで紹介するソフトは、どれも難しい理屈抜きで楽しめるものばかり。まさに手に汗にぎる展開を味わえるスポーツゲームなのだ。これははっきし言って「燃える！」。

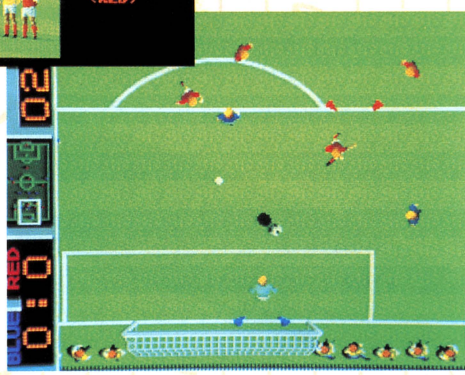
のめり込んでくれい!!

アーケード テクモ

ワールドカップ

トラックボールをぶん回して選手を走らせ、ゴールをめざす！　とにかく手のひらが痛くなる、超燃えるサッカーゲーム。

◀必死にトラックボールを回して、選手を走らせる！その選手を追っかけて、相手も必死でトラックボールを回す!!　これはプレイ前緊張の一瞬ですね

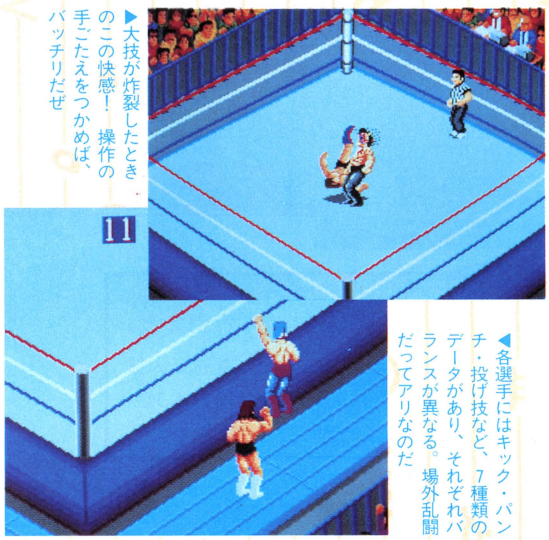


▶小さなキャラにもかかわらず、選手の動きはリアル。これがまたいい！

PCエンジン ヒューマン

ファイヤープロレスリング

各種の技から選手のデータまで、じつに細かい部分まで凝りまくったプロレスゲーム。１対１のほかに、タッグマッチもできて、思いっきしのエキサイト!!



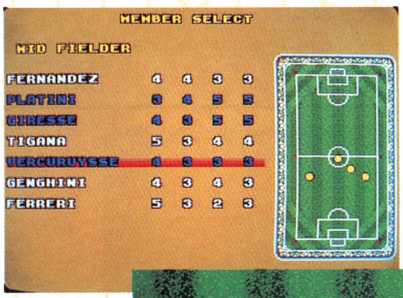
▶大技が炸裂したときのこの快感！　操作の手ごたえをつかめば、バッチリだぜ

◀各選手にはキック・パンチ・投げ技など、７種類のデータがあり、それぞれバランスが異なる。場外乱闘だってアリなのだ

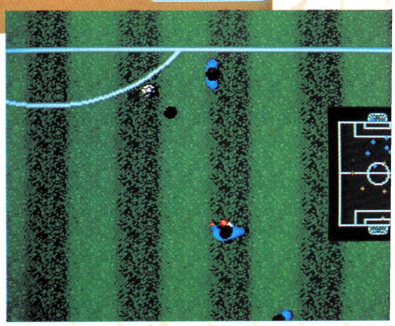
メガドライブ セガ

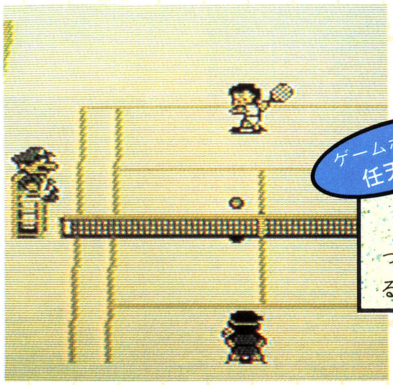
スーパーサッカー

『スーパーリーグ』同様、ダイナミックなビジュアルがグッド。コントローラーを握る手に、思わず力が入る！



▼このリアルさ！　これで興奮しないハズがない!?





◀スポーツゲームの原点はやっぱりテニス。それを感じてしまうのである

ゲームボーイ 任天堂

テニス

昔のＦＣ版の『テニス』を思わせる、ちょっと懐しい感じのソフト。対戦プレイを始めると、ついつい熱くなってしまう。

©TECMO ©HUMAN ©1989 NINTENDO ©1989 SEGA ©NAMCO

まわりはみんな敵

さて、スポーツゲームのほかにも、対戦プレイが楽しめるソフトはいろいろある。その代表的なものを紹介していこう。

レーシングゲームでは、やはり『ファイナルラップ』がその筆頭にくるだろう。最大８人まで同時にレースができてしまう「通信システム」は、アーケードならではの大胆なスケールだ。人数が多いほど盛り上がるしね。レースのかけひきのおもしろさを教えてくれた名作だ。

勝利のためには妥協はいらない。しかし、人道的モラルを守るかハズレるかによって、ゲーム運びは変わってくる——対戦ゲームはプレイヤーの性格を反映するのだ。

アーケード ナムコ ファイナルラップ

スタートからゴールまでデッドヒートの連続！　バトルの応酬!!　モロにプレイヤーの性格がムキ出しになるレーシングゲーム。

▼タイムアタックを狙うなら、うまく抜きつ抜かれつするのも重要だったりする

▲激しいバトル！　何台ものマシンがからみ合って、パニック状態!!

PCエンジン ナムコ ファイナルラップツイン

１Ｐと２Ｐ、２台でレース！　やはりコンピュータ相手より、人間同士のほうが楽しい。ドライバーズポイントも見逃せない。

▼ＦＩモードでは全16戦を走って、互いのドライバーズポイントを競い合うのだ

▲つねにランクが表示されている。ライバルより上を狙え！　それなくして勝利はない

メガドライブ セガ スーパー大戦略

パソコン版からの移植で、マニアの専売特許という感じのあったＳＬＧを、メガドラユーザーにも楽しんでもらおうという１本。

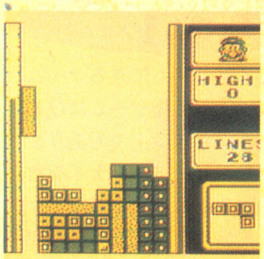
完全燃焼

▲ＳＬＧでも対戦プレイは可能なのだ。スポーツゲームとはちがった味を持っている

◀戦いに必要なのは、綿密な計画と、先の読み。あくまで知的なゲームなのだ

緊張の連続 『対戦テトリス』にハマる

ゲームボーイ　任天堂



◀人によって戦法にちがいのあることに気づくと、おもしろいヨ

これも一種の通信機能なんだけど、いやーこれがまた、一度ハマるとやめられない！

相手のラインが完成した分だけ、自分のブロックがせり上がってくる。大技狙いで相手を追いつめるか、ライン数を稼いで逃げきるかは、キミの作戦と性格しだい!!

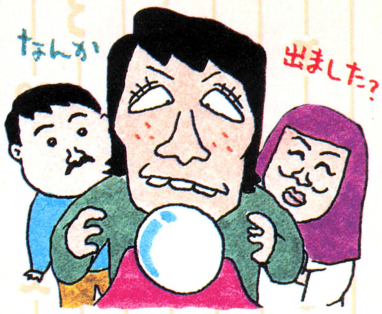
ちなみにコンプ編集部にも、中毒患者が多数発生中。健康のため注意しましょう（笑）。

ズバリ

新製品と今後の動向をチェックだ!!

対戦ゲームの未来をチェック

さあ、これから各ハードでどのような製品が飛び出すのかな？　そのへんの予想もまじえて、いろいろポイントをチェックしていってみよう。



ARCADE　通信機能がどのように伸びていくか

やはりまず、通信機能を使ったゲームがどれだけ登場するかだろう。レーシングゲームにかぎらず、いろいろなジャンルに挑戦してほしいね。

また、勝敗をドラマチックに盛り上げるような演出にも、いろいろ気を遣ってもらいたいのだ。家庭用でできないことをビシバシやってもらいたいね。

ドカベン2

◀カード式野球ゲーム。カンのみで勝敗が左右される

ウイニングラン

◀秋以降の発売に向けて、通信付バージョンを開発中！

メーカーから

対戦型の『ファイナルラップ』が、おかげさまで全国的に大ヒットしています。今後も野球など多方面の対戦ゲームを考えています。

御所脇裕／ナムコ㈱販促担当

PC ENGINE　いろいろなジャンルへの拡大を期待してみよう！

『スーパー桃太郎電鉄』のように、多人数でワイワイ楽しめるソフトがもっと出るといいな。ちょっと前だと、『モトローダー』や『ダンジョンエクスプローラー』ってのもあったよね。

オプションのコネクターがないとできないんだけど、ＦＣやメガドラでは味わえないこの楽しみ。これは期待するしかない！

そのほかとしては、スポーツゲームでまた新たな対戦モノがいろいろ出るだろう。もちろん、野球ゲームも多く発売されると思うけど、やはり遊びやすさに重点を置いてほしい。

スーパー桃太郎電鉄

▶ボードゲームの楽しさを、そっくり画面に凝縮。パーティーソフトって感じ!?

ワールドビーチバレー

▶コミカルなキャラを操作して、思いっきり「渚の青春」しませんか？

メーカーから

対戦型のゲームは、ひとつのジャンルとして重要なものだと考えます。『スーパー桃鉄』は、多人数の対戦ゲームとして、ハイレベルなものと自負しています。

北出和彦／ハドソン㈱宣伝企画部

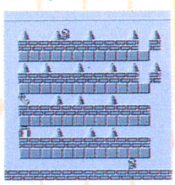
GAME BOY　シンプルな内容で熱くなれるものを

ちょっとした息抜きタイムに、気軽にプレイしたいのが、ゲームボーイ。単純明快で、それでいてついつい熱中しそうな対戦ゲームが楽しいよね。ハンディタイプもうれしいネ！

モトクロスマニアックス

▲トライアルでの熱いバトル！

ハイパーロードランナー



▲対戦だと宝の取り合いになるのかな？

メーカーから

いつでもどこでもできるゲームボーイでは、対戦型ゲームはひとつのセールスポイントでもあります。今後も、サードパーティを含め、対戦ソフトは増えるでしょう。

本郷好尾／任天堂㈱総務部

©1989 HUDSON SOFT©水島新司©秋田書店©1989 CAPCOM©NAMCO©アイ・ジー・エス©1989 NINTENDO©1989 SEGA©KONAMI 1989©1989 SUNSOFT

MEGA DRIVE 電話通信システムでどんなゲームができるかな?

ハードの性能的には、アーケードとPCの中間位置にあるのが、メガドライブ。家庭用ハードとしては、現在最高の性能を誇っているワケで、アーケードに近い興奮をどれだけ家庭で味わえるかに、まず期待がかかる。またPCと同様に、気長に家庭で楽しめるソフトの出現にも注目したい。

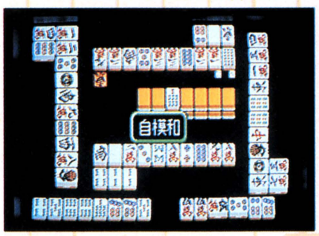
ところで、いよいよ「通信システム」が開設されるね。それと同時に、サン電子から発売される2本のソフト『TEL TEL 麻雀』『TEL TEL スタジアム』は、ゼヒともチェックしたいね。

離れた相手とゲームができるなんて、これは画期的システム。対戦相手の顔が見えないってのも、不思議な感じがするけど、そこがまたミステリアス!? 3人以上のプレイもできればなぁ。

メーカーから

モデム通信を使ったゲームを、いろいろと企画進行中です。普通の通信ゲームには、対戦相手との会話ができないなどのデメリットもありますが、メガモデムでは、ポーズボタンで対話も可能なシステムがあります。　田中宏幸／セガ㈱宣伝部

TEL TEL麻雀



▲電話の向こうの見えない雀士。コンピュータ相手のようには行きませんゾ

TEL TELスタジアム

▲やっぱり野球は、人間相手のほうが10倍楽しい。そりゃそうだ!

各界有識者は、どのように考えているのか!?

私も対戦ゲームで考えた

対戦ゲームについては、それぞれ一家言も二家言も持っているというコメンテーターたちが激白!

SPIRITS OTAKU CLUB

やまざき拓

「コメンテーター」

㊟マークでおなじみのベテランライター。業務用の鬼

ひと言いわせろ!

対戦ゲームは恐ろしい。どこがかというと、プレイヤーの性格が如実に出るところがである。顔には出さずとも、キャラの動きに出てしまうのだ。おーこわ!

私のオススメの一本

ファイナルラップ

▲大阪でプレイした8人同時の感動が忘れられない

ナカジmkⅢ

本誌久々の登場。鋭いコメントで女を泣かせ続ける

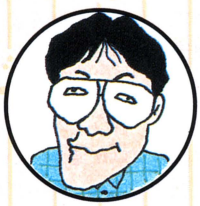
時間や距離を考えずに楽しめる通信対戦ゲームに期待したいな。これで電話代の心配がなければ…。

多人数がバラバラの時間に参加できるものもあるといいね。

TEL TEL麻雀

▲相手の顔が見えないので麻雀のスリルが倍増!?

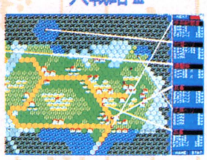
ロッパー福ちゃん



スピリッツのロッパー担当。なぜか改名しての登場!

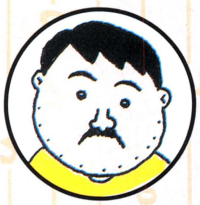
いまだから話すけど、これをやりたいがために、友人がパソコンを買うとき強引に98を推したのだ。対戦SLGができるなら悪魔にでも魂を売った24の春だった。

大戦略Ⅲ



▲同盟・裏切りがある4人プレイは性格がモロでるね

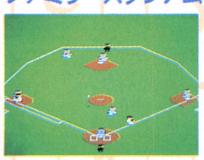
ビショップ小峯



㊙FC、PC、本誌と大活躍の働くゴマちゃん!

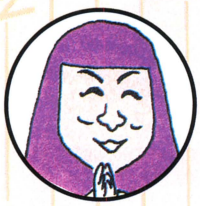
たとえば同じ野球ゲームでも、コンピュータ相手よりも、対戦プレイのほうが何倍も楽しいし、燃える。ゲームを通じてコミュニケーションもできるしね。

ファミリースタジアム



▲日本人ならやっぱり野球。野球なら『ファミスタ』だ

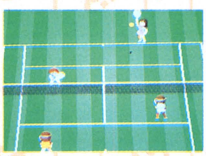
白ヘビ・泉



なぜか突然乱入した、謎の白ヘビ占いの女。コワイ!

うん!　ヨシッ!　今後は各メーカーから強力な対戦ゲームが続々と発売されて、対戦ゲーム旋風が起こるじゃろう。みんな、ガンバレ!　こんなん出ましたけど。

ワールドコート



▲ちょっと古いが、これが白ヘビ様のお気に入りじゃ

ARCADE

アーケード

最近はパズルゲームが多く出とりますねぇ。
本誌でも今月は2本取り上げてみたヨ。

命知らずの外人部隊

エリア88

©DAIPRO
©1989 CAPCOM

大阪AMショーでもNo.1人気だった、カプコンひさびさのバリバリ戦闘シューティング。撃ちまくる快感、デカキャラを倒す充実感を、存分に味わってくれ!!

3人のプレイヤーの特長を生かせ

プレイヤーはコミックの原作にも登場した、3人のパイロット。風間真は空中・地上戦ともに平均した力を見せ、ミッキーは空中戦、グレッグは地上攻撃のスペシャリストだ。それぞれレベルアップの仕方もちがえば、ステージの最初で買える武器の種類もちがうぞ。

さて、出動前にサキ司令が任務を伝える。ついでにボスの弱点も教えてくれるので、ちゃんと聞くよーに。

面が始まったら、出現する敵をビシバシ倒していこう。赤い敵を全滅させると、いろいろなアイテムが出現する。特殊武器も有効に使っていくべし。

ボスはどいつもハードだ！　全10面、気が抜けない戦いだぞ！

▲さて、どのキャラで出撃するか!?

▲各ステージの最初に任務が知らされるぞ

巨大な敵を倒すのだ!!

◀カプセル出現！　取ってパワーをため、レベルアップ！

◀特殊武器でボスに応戦だ。効果の薄いヤツもいるけど

▲レベルが上がると、こんなに強くなる!!

▲やったぜ撃墜！　ボーナスもバッチシ

ライン数が少ないほど達人だぞ

フラッシュポイント

©1989 SEGA

▶てっぺんの2つの「※」のブロック。ほかのラインには目もくれず、この列のラインを完成させるのだ

いっけん簡単そう……だけど、やりだしたらこれがタイヘンっ!! ブロックを消すだけのことなのに、あの手この手で試行錯誤。セガの新趣向パズルゲームだ。

まったく新しいタイプのパズルゲームが、セガから発売されたぞ！

画面上に最初からブロックが積んであって、そのなかに光るブロックがあるよね。これをラインをつくって消してしまえばいいワケ。余分なラインを完成させてしまうと、レベルが上がってブロックの落下速度が速くなっていくので、どれだけムダなく、そして早く、光るブロックを消せるかがポイントになってくるのだ。そこで、新たなテクニックもいくつか要求されてくる。

光るブロックを消そう！

まず、ブロックの回転パターンを把握しよう。これはオジャマブロックのスキ間を抜けるために、とても重要だ。また、目標は特定の1～2列のラインなのだから、そこをどう埋めるかを優先で考えよう。場合によっては遠回りしなきゃならないこともあるけど。

バラエティに富んだ90以上の面！　キミはいくつ制覇できるかな？

◀いっけんメチャクチャ……しかし、これでいーんです

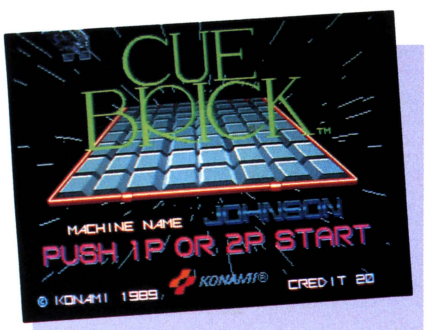
▶ほい！　ライン完成！　これでクリアってワケね

新タイプの知的パズルゲーム!!

キューブリック

©KONAMI 1989

パズルゲームの新境地を開拓すべく、コナミが世に送る超知的ゲーム。パスワードの採用で、末長～く遊べることまちがいなしだぜ！

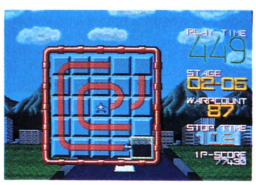


大阪ＡＭショーでも、人がたくさんとり巻いて、なかなか離れなかったこのゲーム。いよいよ、プレイできる日がやって来たぜ!!

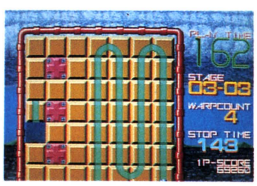
ゲーム内容は、自走するボールが制限時間内に全ラインを通過すれば、ラウンドクリア。ただ、そのためには『チクタクバンバン』よろしく、うまくパネルを動かす必要がある。そして、その動かし方が、ゲームのすべてを握っているわけなのだ。

全部で100＋αのステージを、緻密な思考を駆使して、突破できるかな!?

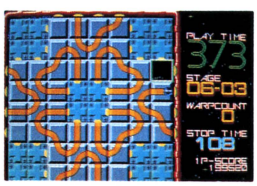
◀コンティニューモードがあるから、死んでも平気！



▲ゆいいつのアイテム"☆"は、時間やボーナス点をもたらすのだ



▲パッと見ると終わってる。しかし、あんな左に最後の1枚が！



▲縦横の同一軸での突き当たりは、ワープによって結ばれているぞ

イラスト募集中！

さてさて今月はお休みだけども、アーケードのコーナーでは皆さんからのカラーイラストを随時募集中！　ちょうど新作もたっぷりだし、ネタには困らない!?　来月に乞うご期待。

X68000

8月△日。バーアイスを食べながらロッパーで遊んでいたら、落としてしまった。ゲッ!!

ミッド・ガルツ

●ウルフチーム☎03-5273-4795／12,800円(税別)

生まれ変わったロッパー版

ごちゃごちゃぬかすなシューティングだけだ!

覚えているかな。98や88版はシューティングをくりかえしながらストーリーを追いかけていく、ちょっと変わったファンタジーゲームだったよね。でもロッパー版にはストーリーなんてまったく関係ない。そりゃステージの間には「お話」の部分もあるけど、ゲーム中、キャラに話しかけるなんてことはいっさいなし！　12面ひたすら強制スクロールのシューティングオンリーとなって再生したのだ。

サンプリングを使った敵キャラの効果音といい、バックの美しいグラフィックといい、さすがウルフチーム。生まれ変わって、ほんと正解だった。

▶持ち替えるスペルアイテムは全部で12種類ある

▲イナゾマとともに登場する2面のボスキャラ。グラフィックはすべて描き直しているのだ

▲南海の孤島で戦う8面。ランボーのようなコマンドが地上から攻撃してくるので油断できない

▲ギリシャのパンテノンを思い出させる9面。神の国での戦いなのか、背景の太陽がきれいだ

同時発売

▲かすれぐあいがいい味を出しているタイトル

ガウディ

●ウルフチーム／9,800円(税別)

これもウルフチームからの発売。スペインのバルセロナを舞台にしたハードボイルドＡＶＧだ。ストーリーやシステム、それにあの絵画のような独特なタッチのグラフィックさえ、雰囲気を壊したくないということでそっくりロッパーでリメイクされている。サンプリングを使ったサウンド面もGood!

▲調べたいものをクリックするとメニュー出現

▲キャラの表情などが、キモチ変わったような

テーブルトークの血をひく正統派

リングマスターⅠ

●ホビージャパン☎03-352-8782
8,800円(税別)

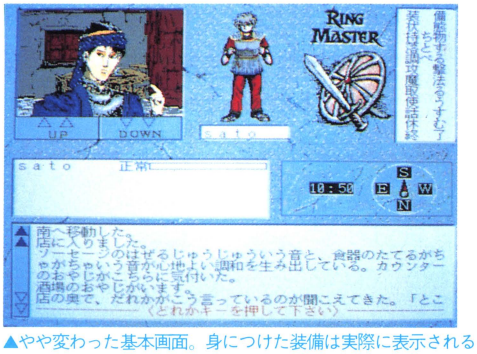
あくまでもRPGへのこだわりが生んだ逸品ソフト

どうでもいいことかもしれないけど、開発したホビージャパンはボードＲＰＧの翻訳・発売では有名な老舗会社。それだけにこの『リングマスターⅠ』には、いい意味でテーブルトークの“こだわり三昧”が見られるのが、とってもおもしろい。

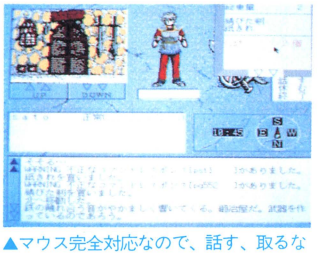
たとえばキャラクターの作成でも、ふつうの体力、俊敏性、賢さのほかにスキル（技能）というのがあって、切る、殴る、調べる、泳ぐなどの値を決めたり、守護星を選んだりするのだ。

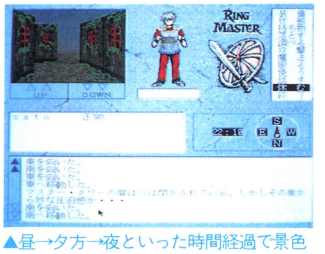
また時刻もきっちりと太陽の動きでわかるように設定されていたり、戦闘中に武器を落とすなど、どこをとっても芸はあくまでも細かい。

ロッパー版にしかないオリジナルクエストもあるそうだし、ここはいっぱつ正統派、テーブルトークの血をひいてる逸品に挑戦してみよう。



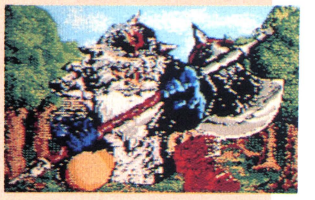
▲やや変わった基本画面。身につけた装備は実際に表示される

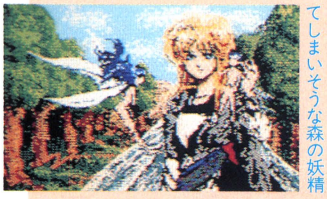

▲マウス完全対応なので、話す、取るなどを指定するとメニューが開く



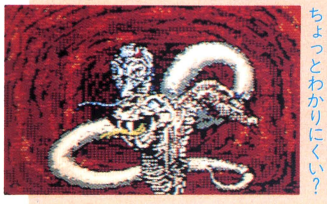
▲昼→夕方→夜といった時間経過で景色やイベントが変わるのも特徴のひとつ

モンスターもはりきってるぜ


▶背は低いが力は人並みはずれたドワーフ


◀美しさにたぶらかされてしまいそうな森の妖精

▶廃屋に出現した大ネズミ。鋭いツメを持つのだ


◀3つの頭を持つ大蛇だ。ちょっとわかりにくい？

サバッシュ

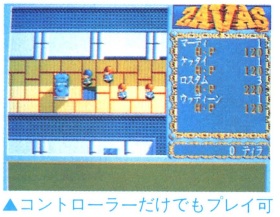
●ポプコムソフト☎03-230-6940/8,800円(税別)

とっつきやすさはナンバー1だ

魔王ダルグに襲われたトマの村でたったひとり生き残ったマーディ。世界に散らばっている４人の仲間を探しだし、宿敵ダルグを倒すまで彼の旅は終らない。

なめらかな８方向スクロール、さまざまなイベントでテンポよく進んでいくストーリーは、ロッパーでも脈々と受けつがれている。ジョイスティックでも遊べるようになったし、とっつきやすさはNo.１。

▲中央のマーディが冒険の主人公だ



▲コントローラーだけでもプレイ可

ローグアライアンス

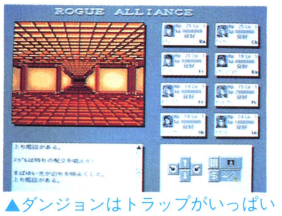
●スタークラフト☎03-988-2988/9,800円(税別)

深い味わいの本格派RPG

早い！　たしか98版が６月発売なのにもうロッパー版の登場だ。リアリスティックなグラフィックや、独特のアイコン機能など目につくところはもちろんのこと、ストーリーやテーブルトークのようなＡＶＧ的なシステムもバッチシ移植されている。もとはアメリカのソフトだけあって、内容は保証付き？

▶似顔絵付きってのが笑える

◀見てるだけで楽しいアイコン



▲ダンジョンはトラップがいっぱい

©ホビージャパン

PC ENGINE

PCエンジン桃太郎シリーズ第1弾『スーパー桃太郎電鉄』の登場だ。みんなで遊ぼう！

PCエンジン

こいつはホントにスーパーだぜ！

『桃鉄』は、プレイヤーが鉄道会社の社長になって日本中を旅するボードゲームタイプのSLGだ。

●ハドソン☎03-260-4622／9月15日発売／5,800円(税別)

社長になって目的地へレッツゴー

PC版『スーパー桃太郎電鉄』は、ファミコン版ではできなかったイベントがグ〜ンとアップ！　最高4人まで参加できるから友だちを集めてみんなでワイワイ盛り上がろう。

遊び方はカンタン。鉄道会社の社長である各プレイヤーがサイコロを振り、指定された目的地を目指して列車を進めるだけ。そう、スゴロクの要領だネ。

マップの途中にある青い駅はお金がもらえる駅だ。黄色ではカードがもらえるぞ。星印の駅ならカードの売買ができる。赤はお金を取られちゃう駅だ。できれば止まりたくないネ。ひとつの目的地に到着すると、つぎの目的地が指定される。最初に目的地に到着した人は、ナ、ナント億単位のお金が転がり込んでくる、というワケだ。

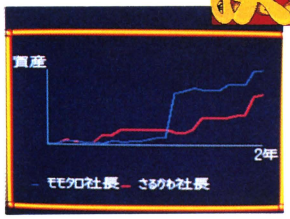
▲目的地へ急げ！　住民の歓迎が待っているぞ

めざせ！　日本一の鉄道王!!

普通の駅と目的地では物件を買うことができる。ひとつの駅で物件を買い占めると収益が倍増するぞ！　サイフの許すかぎり買っておこう。でも、途中でお金がなくなるとせっかく手に入れた物件を半額で売らなければならなくなるから買い過ぎないように注意。

▲フムフム、どれを買っておこうかな？

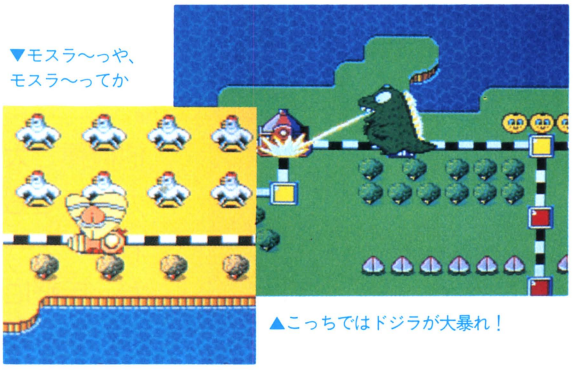
毎年3月は決算の月。各プレイヤーの1年間の収益が表示される。そして、勝負が決まるのは最初に設定した最終年度の決算のときだ。現金と物件を合わせた〝総資産〟の多い人が優勝。収益のみで勝敗が決まったファミコン版よりも公平だネ。大ドンデンがえしアリだ。



◀だれが収益を上げているかチェック。グラフを見ればひと目でバッチリ

©1989　HUDSON　SOFT

PCだからこそできた！楽しいイベントがいっぱい



▼モスラ～っや、モスラ～ってか

▲こっちではドジラが大暴れ！

ＰＣ版『スーパー桃太郎電鉄』はとにかくイベントが豊富。車掌に化けた〝スリの銀次〟が所持金の半分をスっていったり、なんてのはまだ序の口。台風に襲われたり、ドジラやモモスラが出現するなど、息もつかせぬイベントの大行進なのだ。プロ野球球団のオーナーになれば試合ができるというウワサもあるぞ。いったいどこにそんなイベントがあるのやら。

ついでだけど『桃鉄』は、解説書を読まないでゲームを始めてしまう不心得者のために、オープニングのデモで遊び方を解説してくれるぞ。

また、あまり長くプレイできないという家庭の事情？　がある人のために、このゲームはＣＤロム、もしくはバックアップシステム「天の声２」でセーブができるようになっているぞ。うれピーなっ!!

びんぼーがみだよ～ん！

ファミコン版『桃伝』で一躍メジャーになった恐怖の〝びんぼーがみ〟がこの『桃鉄』にも登場！「ボンビー」の声も高らかに、目的地からいちばん離れている人に取りついてしまうのだ。せっかく手に入れた物件を勝手に売ったり買ったりしてしまうとんでもないヤツだぞ。お別れする方法は、だれかになすりつけるか、頑張って目的地にたどり着くしかない。

お友だちの〝ふくのかみ〟と〝あまのじゃく〟は、いきなり鉄道クイズを出してくる。みごと正解すればお金をくれる。

▶下が〝びんぼーがみ〟。上にいるのが〝ふくのかみ〟

▶こちらは、〝あまのじゃく〟ざんす

鉄道クイズは３択だけどかなり難しい。でも、パターンは多くないみたいだから覚えてしまえば大丈夫だ。

会社のCMもつくれるぞ！

ゲームの特徴であるイベントのひとつに、タレントとロケ地を選んで自分の会社のＣＭをつくるってのがある。ヒデーモン・木暮などの有名タレントに会えるチャンス。タレントとロケ地の組合わせがうまくいけば会社の業績がグ～ンとアップ。反対にタレントがロケ地を気に入らないと怒り出したりもする。

その後どーなるかはやってみてのお楽しみ。ま、これもパターンがあるみたいだけどね。

▲なにやらオイシイ話がころがりこんできたみたい。お金はあるかな？

▲おっ、ＴＶで見たことある芸能人だ。気分はもうＣＭディレクターだネ

カードの使い方が運命の別れ道!?

◀マルサカードでマルサの女が出動した！　追徴金を取られるのはだれだ？

◀ウンチカードでトーセンボ。「バキュームカード」で吸い取ると通れる

◀テレフォンカードで電話ショッピングしよう。どんな物件があるのかな

『スーパー桃太郎電鉄』のおもしろさの決め手はなんといってもカードシステム。カードの使い方が勝負を決めるといっても過言ではない。だれがどのカードを持っているのかいつもチェックしておくことが勝利のカギ。カードは40種類近くもあり、オキテ破りの大地震カード、12月に使うとサンタが物件をプレゼントしてくれるクリスマスカードなどなど、バラエティーに富んでいる。ここではその一部を紹介するよ。

こんなカードがあるぞっ！	
エンジェルカード	毎月お金がもらえるカード。反対に「デビルカード」なんてのもある
リニアカード	普通はひとつしかないサイコロが５個になるカード。特急カードなら３個ネ
イトーヨーカード	物件を25%引きで買えるとってもおトクなカードなのだ。あるとウレシイ
ふういんカード	自分以外の人のカードを一定期間使えなくしてしまうイジワルなカード
ぎゅうほカード	このカードにやられるとしばらくの間は１マスずつしか進めなくなってしまう
サミットカード	緊急会議を開いてほかのプレイヤーを自分のところまで呼び寄せられるカード
なすりつけカード	ローンの半分をだれかに払わせることができる。でも友だちなくすかもしれない
ぱろぷんてカード	何が起こるかわからない究極のカード。ん？どっかで聞いたことあるナ

MEGA DRIVE

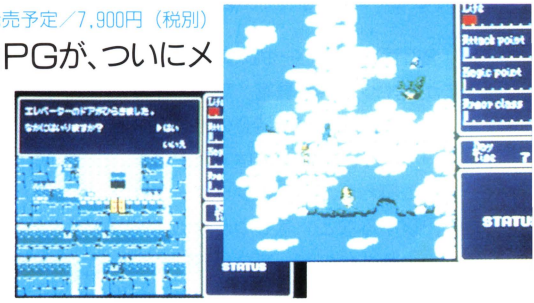
メガドライブ

名作A・RPG『スーパーハイドライド』のメガドラ版登場！　新作情報もおもしろいぞっ!!

スーパーハイドライド

●アスミック☎03-235-5992/9月発売予定／7,900円（税別）

他機種で大人気のA・RPGが、ついにメガドラでも登場!!　それも「スーパー」付きだ。手軽にグレードの高いゲームがプレイできるって、うれPー！



メガドラ初の本格A・RPG!

パソコンの名作A・RPG『ハイドライド3』がメガドライブに移植されたぞ。この『ハイドライド3』がいわゆる家庭用ゲーム機に移植されるのはメガドライブが初めてではない。ご存じのとおり、今年の2月にファミコンに移植されたのが最初だが、メガドライブ版は『スーパーハイドライド』のタイトルどおり、グラフィック・サウンドともに「スーパー」なものだ。

また、このゲームはメガドライブ初の本格A・RPG。もちろん多少高めの難易度もそのままだ。移植版だからそう苦労しないでも解けるだろう、などと甘くみてはイケナイ。せっかくバッテリーバックアップ機能がついているのだから、初心に帰ってこまめにセーブするのが攻略の秘訣だ。とにかく、こいつはタダ者ではないぞ。

◀会話シーン。地道な情報集めはRPGの基本だね

▼序盤はザコキャラ・ジェリーで経験値UP！

▲メガドラ版では銀行がオープンしている

9、10月の新作ラインナップ

タイトル数の少なさが案じられたメガドライブだが、このペースでいくと月2～3本のペースで新しいゲームがリリースされるぞ。サードパーティの参入で内容にも幅がでてきたし、メガドラ・ライフはこれからますます充実しそう。セガのお家芸、アーケードゲームの移植も期待できそうだ。もちろんオリジナルもがんばっているぞ。また、秋以降には話題の通信モデムを使った『TEL TEL麻雀』『TEL TELスタジアム』の2本がサン電子から発売が予定されているぞ。

尾崎直道のスーパーマスターズ

●セガ☎03-743-7427/9月発売予定/6,000円(税別)

メガドライブ初のゴルフゲームは3Dタイプだ。3Dタイプのゴルフってワリとめずらしいよね。操作方法はいたってシンプル。グラフィックが美しい!!

◀いろいろなモードが楽しめるぞ

◀状況に応じてクラブを選択するんだ

©T&E SOFT／アスミック©1989　SEGA

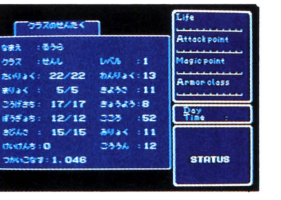
職業とパラメーターにCheck!!

ゲームを開始するにあたって、まず最初にしなければならないのがキャラクターの製作。職業を決めて名前を入れて、ＯＫを出す前に「体力」と「腕力」のパラメーターをチェックしてみよう。パラメーターは毎回ランダムに決定されるが、これら２つの値が選択した職業に対して低すぎるときにはキャラクターをつくり直した方がいい。この「体力」と「腕力」の値はとくにゲーム序盤において、キャラクターが生き残る確率を大きく左右するからね。ちょっと邪道かもしれないけど、体力と腕力の値は高ければ高いほどゲームを有利に進めることができるから…。キャラクターが死ぬのって悲しいしね。体力と腕力のステータスだけは、選んだ職業においての最高値がでるまで待とう。

▲名前を入れてＯＫを出す前にチェック！

◀強盗だったら体力はこのくらいあれば上出来かな

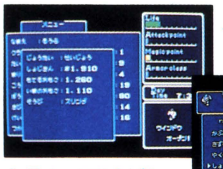
▼これではちょっと心細いぞ

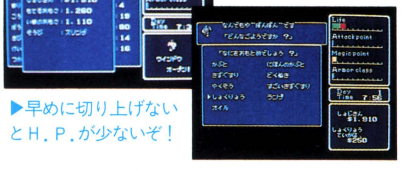


▲まあこんなもんでしょ

細かいステータスも健在!?

もちろん、あの細かく設定されたステータスも完璧に移植されたぞ。Ｈ．Ｐ．やＭ．Ｐ．ばかりではなく、レベルに応じて持つことができる重さなどが決まっているから、ありがちな「ゴールドの無限増殖ワザ」があったとしても、最初から良い武器を装備することはおろかお金の重さで動けなくなってしまうのだ。また、このゲームのマイキャラは超ワガママ。食料がなくなるとなにもしなくてもＨ．Ｐ．が減っていったり、眠くなると攻撃力がなくなったり…。だからこそ育てがいがあるんだけどね。


◀いまのレベルではスリングで精いっぱい



▶早めに切り上げないとＨ．Ｐ．が少ないぞ！

◀腹が減っては戦さはできぬ!?食料は多めに買っておきたいね！

サウンドチェックはいかが?

メガドラ版『スーパーハイドライド』では、ゲーム序盤からお手軽にサウンドチェックをすることができる。森の町から右に５画面分移動すると、サウンドチェックモードになる。さすがメガドライブは奥が深い…なんてね。

メガドライブ初のゴルフは３Ｄだぞっ!!

たってシンプル。バックスイング、位置決定、そしてヒットと３回ボタンを押してゲームを進めていく。実際にゴルフをしている感覚を味わえるぞ。

◀キャディさんは結構美人だったりする

◀グリーン上のプレイも、かなりのものだ

３Ｄタイプだゾ、と。

スーパーハングオン

●セガ☎03-743-7427/10月発売予定／価格未定

人気体感ゲームがメガドラに移植されたぞ。アーケード版の忠実な移植である〝ノーマルモード〟と、ライバルとの対決モードが楽しめるのだ。

◀アーケード版に見劣りしないデキ

◀時間内にチェックポイントを通過せよ

ノーマルモードの画面だ

アーケードで大人気の体感ゲームの移植だ！

やスポンサーといった新しい要素が加えられた〝バトルモード〟の豪華２本立て（!?）の欲張りソフトだ。スピード感や爽快感が最高!!

◀ライバルがキミに勝負を挑んでくる

◀良いパーツに買い替えていくんだ

こちらはバトルモード

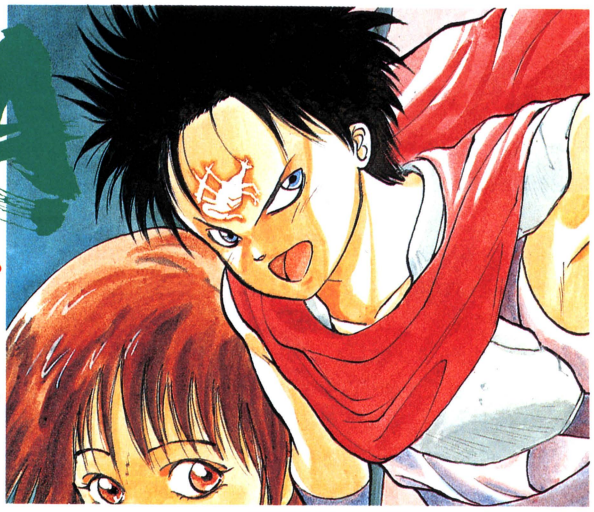
Spirits Label

スピリッツ レーベル

コンプティークの兄弟誌、勝(マルカツ)ファミコンで連載中の人気コミック「魍魎戦記　MADARA」がファミコンゲーム化される。このニュースを知らなきゃオクレをとるぜ！

ハイパーRPGコミック

魍魎戦記(もうりょうせんき) MADARA(摩陀羅)



ついにファミコン化決定!!

早くも話題集中！究極のRPG登場

コミックがゲーム化される。最近ではそれほど珍しいことではないけれど、この「魍魎戦記　MADARA」のゲーム化は、ほかとはちょっとワケがちがう。なにしろ「ＭＡＤＡＲＡ」は、ゲームになるべくしてうまれた“ハイパーＲＰＧコミック”なのだ。

主人公・摩陀羅をはじめとして、登場するキャラクターにはランクがついていて、攻撃力や耐久力も、数値によってひと目でわかるようになっている。また魍鬼（モンスター）との戦いを通じて、摩陀羅がたくましく成長していく様子も、数値によってハッキリとわかり、まるでＲＰＧをプレイしているような気分で読める。こんなにゲーム感覚あふれる「ＭＡＤＡＲＡ」がファミコンゲームになるのだから、そのおもしろさは、ケタちがいのものになるはず。

それから、「ＭＡＤＡＲＡ」の単行本第１巻「胎蔵編」・第２巻「両界編」が同時発売されている。まだ「ＭＡＤＡＲＡ」を読んだことがないというキミは、書店へ急ごう！

▲単行本１、２巻は絶賛発売中だョ!!

メーカー当てクイズ

ＦＣ(ファミコン)版「ＭＡＤＡＲＡ」は、あっと驚く一流スタッフの手によって制作中だけど、さて、ここで突然のクイズ。『はたして「ＭＡＤＡＲＡ」は、どこのメーカーから発売されるのか？』。これが問題だ。コンプティーク編集部「ＭＡＤＡＲＡメーカー当てクイズ」係まで予想を送って欲しい。正解者のなかから、抽選で30名に「ＭＡＤＡＲＡ」特製テレカをプレゼントするよん♡　締め切りは10月７日。

NEW DISK INFORMATION

今月も必聴ディスクをドンと紹介しちゃおう。GMも音楽的価値が上がって、聴きごたえのあるものが増えてきたぞ！

G. S. M. 1500

●ポニーキャニオン　ＣＤ各¥1,500

１作品のサウンドを完全収録した「1500円ＣＤ」シリーズ。今回は、『ゼロウィング』、『原始島』、『天聖竜』、『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』、『マルサの女』の全５タイトルを同時リリース。

スナッチャー

●キングレコード　ＣＤ¥2,843　ＣＴ¥2,369

コナミのサイバーＡＶＧを、外人声優を起用した豪華なドラマ仕立てで収録。映画のような演出で、あのシリアスな世界がよみがえってくる。

※プレゼント当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。なお、メーカーへの問い合せは厳禁!!

©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989

Mamiko Tayama

田山真美子

COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK

Photo by Tsutomu Ohtsuka
Styling+Hair & Make-up by Fueba Fujino
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]

呪われた クィーンマリー号

SORCERIAN

ソーサリアンシリーズ最新作

呪われたクィーンマリー号

脚本：渡辺麻実／作画：吉富昭仁

コミックコンプ10月号より新連載！

ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ大好評発売中！

①失われたタリスマン	吉富昭仁	月刊コミックコンプ連載中
②紅玉の謎	八雲ひろし	ソーサリアンシリーズ
③暗黒の魔道士	羽衣　翔	氷の洞窟　河本ひろし
④不老長寿の水	迎　夏生	
⑤メデューサの首	豊島ゆーさく	

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

吉富昭仁
AKIHITO YOSHITOMI

本誌「パンゲア」のイラストを担当する新鋭。「呪われたクィーンマリー号」は初の連載である。

10 CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7 コンプティーク発売日
8	9	10	11	12	13 ㊗ファミコン発売日	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26 コミックコンプ発売日	27 ㊗ファミコン発売日	28
29	30 ㊗PCエンジン発売日	31	11/1	11/2	11/3	11/4
11/5	11/6	11/7	11/8	11/9	11/10	11/11

New 新・アイドル・データバンク

IDOL DATA BANK

IDB016

今月号は田山真美子ちゃんの
登場だ！　コンプティークの
読者なら『地球防衛
少女イコちゃん2』の
白馬ルンナ役って言えば
知らない人はいないよね？
真美子ちゃんは8/21に
CBSソニーから
『青春のEVER-
GREEN』という曲で
歌手デビューしたばかり。
そんな真美子ちゃんを
今まで以上に応援
ヨロシクねっ！

田山真美子

好評
IDOL DATA AVG

IDOL DATA BANK
♡IDB016♡

見かけは無口そうに見えるかもしれないけど、ホントの真美子ちゃんはとっても楽しそうに話すんだ。高校一年生ということで、今どきの女の子ってどんなもんだか、ちょっと聞いてみようかね！

学校では男のコの話題でいっぱいです。

真美子の理想の男性タイプ3点セットとは？

——この世界に入って、なんか変わった？

「入る前よりしっかりしてきたと思います。なんたって、しゃべれるようになりましたし」

——そ〜だよね。で、学校ではど〜なの？

「うるさいです。ひとつのクラスに女の子のグループっていっぱいあるけど、私たちのグループが一番うるさいんじゃないのかな」

——どんな話題してんの？

「え〜っ？　へっへっへ……（ニヤッと笑う真美子であった）」

——その笑い……。さては男のことだな。

「あ〜はっはっは!!　わかります？」

——まっ、それがふつうなのかもね。

「だって女子高ですから。でも、内容的にはまじめな恋愛めいた話が多いんですよ」

——ほほ〜、たとえば？

「友だちで、好きな男の子ができちゃった場合、どうしたらうまくつき合うことができるかをアドバイスしたりして……」

——真美子ちゃんはされたことある？

「いいえ。だけどまわりがうわついた話をしてるのを聞くと、やっぱり自分もときめいちゃいます」

——ちなみに、どんな男の子が好き？

「優しくて、細かいことに気をつかって、そしてリードしてくれる人!!　この3点がそろっていれば顔は関係ないです」

——最近はメンクイ女が多いのに……。

「私、二枚目ってダメなんですよ。よく変わってると言われます」

——うん。たしかに変わってる……。

真美子はお嬢顔ながら反抗的少女に憧れる!?

——夏休みに『夏色怪談』なるドラマで幽霊役をやってたけど……。

「幽霊なんで、ひとり芝居のシーンが多かったんですね。それがすごく難しかったです。それに初めての主演ということもあって、うれしいというより不安の方が大きかったです」

田山真美子

INFORMATION
●真美子ちゃんの最新情報だよ！

★レコード★デビュー曲『青春のEVERGREEN』（作詞：麻生圭子、作曲：井上ヨシマサ・写真左）が8/21にCBSソニーから発売されたばかり。この曲はフジテレビ系アニメ『第三野球部』のエンディングテーマ曲だったから見てくれた人も多いかな？　カップリング曲のタイトルは『永遠がいい』だ。

★CM★ブルボンの『チョコあんぱん』のCMに出演中（写真右）。他には『スクールタイガー』という学生服のパンフレットやポスターのモデルとして活躍中。現在は関西圏でのみPR中だけど、来年の入学シーズンには全国で見かけることになりそうだ。

★ファンレター★真美子ちゃんへのファンレターは、下の宛先へ送ればOK。

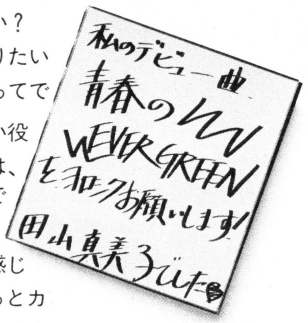
〒162　東京都新宿区白銀町18
㈱東京宝映内　田山真美子係

▲デビュー曲の『青春のEVERGREEN』
▶ブルボン『チョコあんぱん』のCMの1カット

もしもインタビュー

――もしも、変身できるとしたら？
「魔法使いになります。そしたらまた魔法が使えて変身できるから」
――なんて合理的なヤツ!!　だけど要領いいよな。もしも、世の中が悪人だらけになったら？
「自分も悪人になる。ひとりで正義してもいじめられるから(笑)」
――この世渡り上手！　もしも、電車の中で座ってて、前に立った男のチャックが開いてたらど～する？
「ハハハハ!!　もしもじゃなくて、ほんとにありましたよ。でも、そのときはすぐ下向いちゃいました」
――いい男だったら、黙ってチャックをあげてやってた？
「プルプルプル!!（首を横に振る音）だけどあ～いうのって、教えるのは恥ずかしいですよ」
――真美子ちゃん好みの3点セットを持った男がいた。しかし、もしも若ハゲだったらど～する？
「ダメ!!　バイバイ!!」
――悪かったな。

――幽霊の次は何をやってみたい？
「ちょっと反抗的な女の子をやりたいですね。ツッパリとかじゃなくってですよ。なんか、いつもおとなしい役ばかりだから……。どうも私には、そういうイメージがあるみたいですね」
――うん。下町育ちのお嬢って感じがするもんな。マユそってもきっとカワイイよ。んなこたぁね～か。ハハ！
「あの……自分でつっこまないよ～に」
――へへぇ。では最後にメッセージを。
「8月21日に『青春のEVER GREEN』でデビューしました。どうかみなさん、これからも歌やお芝居にがんばりますので、ぜひ応援してくださいね!!」



撮影／大塚　勉
スタイリスト／
藤野笛羽(VOICE)
ヘアメイク／
下端吉範(DROP)

PRESENT
●真美子からのプレゼント!

今月のプレゼントは真美子ちゃんが北海道で買ってきてくれたタオルを3名、Tシャツを2名、サイン色紙を10名にプレゼント。巻末の応募ハガキに賞品名を書いて送ってね。〆切は10月6日。

IDOL Data Bank
真美子ちゃんのデータをキミのパソコンを使ってデータバンクしちゃおう!

IDB No.	IDB016
本名	田山真美子（たやま・まみこ）
ニックネーム	まみこ
生年月日	昭和49年3月29日
星座	おひつじ座
血液型	O型
出身地	岩手県
サイズ	身長156cm、体重43kg、バスト80cm ウエスト56cm、ヒップ82cm、足の大きさ23.5cm
出身校	都内私立高校1年在学中
趣味	音楽鑑賞
特技	特になし
歌手デビューはいつ？	平成元年8月21日
ディスコグラフィ	『青春のEVERGREEN』('89.8.21)
TVドラマ出演歴	「窓を開けますか？」「花のあすか組！」（ゲスト）「銭形平次」「さすらい刑事旅情派」（5話ゲスト）「夏色怪談」「あぶない刑事」「家庭の問題」他
CM出演歴	「サートーマスリプトン」「商工会議所」「雪印アイス・リセエンヌ」「スクールタイガー」「ブルボン・チョコあんぱん」
どんな性格	明るくてさっぱりしている
自分の体で好きな所	まつ毛
自分の体できらいな所	足・鼻
好きなファッション	いろいろ
好きなスポーツ	ソフトボールかな？
好きな動物	犬
きらいな動物	ゴリラなど
好きな音楽	ポップス
好きなアーティスト	渡辺美里さん
好きな食べ物	おすし
好きな色	茶、白
好きな絵	ピカソ
好きな場所	海
尊敬する人	父
理想の男の子	優しくて細かいことに気を遣ってくれて、リードしてくれる人
きらいな男の子	不潔な人
よくみるTV	～サスペンス劇場
好きな映画	チャイルド・プレイ
旅行したい国	パリ
占いを信じる？	信じる
初恋はいつ？	小学校4年生の頃
いちばん大切にしている物は？	なし
愛読書	アルジャーノンに花束を
ライバルは誰？	特にいません
弾ける楽器	カスタネット
欲しい物	帽子
キスの経験	なし
チカンにあったことは？	ある
結婚は何歳でしたい？	20歳～25歳
コンピュータをどう思う？	頭がいいと思う

田山真美子のStar Trek

今回はちょっくら宇宙旅行としゃれこもうじゃないか！　読者のキミと真美子ちゃんのふたりだけのスペース・アドベンチャー・ロマンだ！　いい判断力でもって、しっかりと彼女を守ってやってくれよ。んではGO!!

START!

さてと、いよいよ真美子ちゃんといっしょに宇宙旅行へ出発だ。行く手にはどんな困難が待ち受けているかわかったもんじゃねえ。だがキミも男一匹！　いざとなったら命をかけてド根性を見せねばならぬ。がんばってくれよ！　んでもって、宇宙旅行に必要な物といえば宇宙船だ。さてキミは、どんな宇宙船を用意して真美子ちゃんと旅に出るのかな？

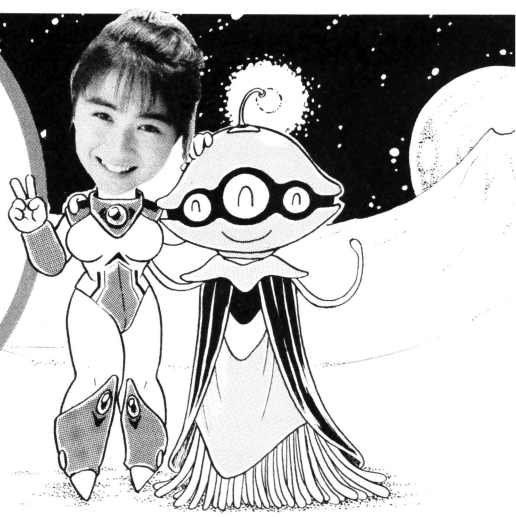
●スペースシャトル型の近代宇宙船なら12へ。
●逆灰皿型のUFO式宇宙船なら21へ。

1 タコ星人は真美子ちゃんのケガをしてる箇所に、自分の足の吸盤を当てがった。すると、みるみるうちに治る治る。それでふたりはタコ星人を信じ、基地から脱出した。が、外では宇宙怪獣とロボットが戦っていた。

●宇宙怪獣が味方だと思うのなら19へ。
●ロボットが味方だと思うのなら23へ。

2 タコ星人はニコニコしながら、ふたりに近寄って来た。キミは少し警戒していたが、真美子ちゃんはなんのためらいもなくタコ星人に歩みよっていった。言葉は通じ合えなくても、優しい心と心は通い合うことができるのだ。ふたりはタコ星人に導かれて基地から脱出していく。が、外では宇宙怪獣とロボットが戦いを繰り広げていた。さて、どっちを応援する？

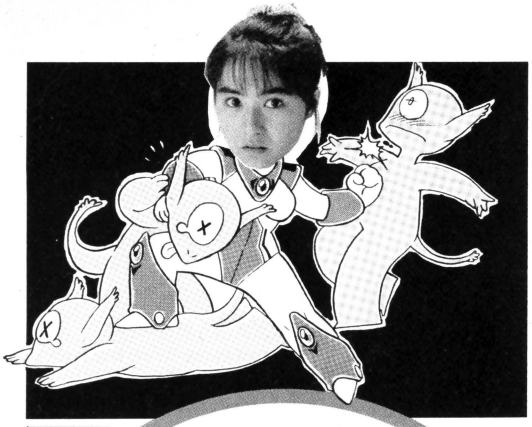
●宇宙怪獣を応援するのなら19へ。
●ロボットを応援するのなら23へ。



3 ペガサスから降りて、その物体に近づくと……「ギギィー!!」そいつはおたけびをあげて襲いかかってきた。くそー、宇宙人だったのか。敵は数匹だが。

●真美子ちゃんとともに戦うのなら5へ。
●敵が多いので逃げるのなら26へ。

4 あとで聞いた話だが、真美子ちゃんは宇宙遊泳なんて怖くて大キライだそうな……。いやはや、無理に誘わなくてよかったよ。そうこうしてるうちに、UFOはある星に到着した。そこでキミと真美子ちゃんは、さっそく探検することにしたのだが……。16へ。



5

ボカッ！　バキッ！　襲ってくる宇宙人をビシバシやっつけるキミと真美子ちゃん。それにしても、武器を使わずに素手で戦う真美子ちゃんはなかなかのもんだ。しかし、その実力も相手の数の力にはかなわない。やがて息切れしてしまったふたりは、善戦空しく宇宙人に組み伏せられてしまう……。捕まったふたりは宇宙人の基地へと連れて行かれるのだが、この先どうなってしまうのだろうか？

●いろいろ体をいじくられて調査され、そのうち解剖されると思うのなら22へ。

●食べられると思うのなら27へ。

6

ズズズズ――ン。突然地震が起きた！　宇宙人たちは右往左往して逃げていく。「チャンスだ。真美子ちゃん、今のうちに逃げよう」「ええっ！」ふたりは混乱にまぎれて基地からの脱出を計る。しかし、途中で別の宇宙人、タコ型星人と遭遇してしまった。はたしてこいつら、敵か味方かどっちだ!?

●敵だと思うのなら15へ。

●味方だと思うのなら18へ。

7

真美子ちゃんはカンカンだ。そりゃそうだわな、死ぬ思いしたんだから。そうこうしてるうちに、ＵＦＯはある星に到着した。

●エアカーで探検するのなら25へ。

●エアバイクで探検するなら28へ。

8

ヒュン！　ヒュン！　宇宙人のエアバイクからレーザー光線が発射され、エンジン部分を直撃した。「うわー」墜落するエアバイク。14へ。

9

ペガサスはふたりを乗せて優雅に空を駆ける。なかなかロマンチックだ。そのうちキミは地上で何やら動く物体を見つけた。3へ。

10

いよいよ、この星ともおサラバだ。ふたりはタコ星人の見送りを受けて、ＵＦＯを発進させた。評定Ⓐへ。

11

「やめろー！」キミはタコ星人を突き飛ばした。そして真美子ちゃんの手を取って、いちもくさんにＵＦＯへと逃げて行った。なんとか助かったみたい。評定Ⓑへ。

12

真美子ちゃんは浮かない顔をしている。どったのかな？「わたし、ＵＦＯ型の方がいいな」ゲゲ!!　キミはあわててＵＦＯ型の宇宙船を用意することにした。21へ。

13

すると突然「ギギギ～！」宇宙人は頭を押さえてのたうち回りだした。どうやら、真美子ちゃんの悲鳴の高音に弱いらしかった。よ～し、形勢逆転だい！　と、思いきや……、そこへ別の種類の宇宙人、タコ星人が突入してきた。こいつは敵か味方か。

●味方だと思うのなら2へ。

●敵だと思うのなら15へ。

14

気がつくと、宇宙人の基地に連れこまれていた。さて、この先ふたりはどうなってしまうのだろ～か？

●解剖されると思うのなら22へ。

●食べられると思うのなら27へ。

15

「宇宙人はみんな敵だ！」キミはそう叫んでタコ星人に襲いかかった。しかし「待って！　この人たちはいい宇宙人かも」と、真美子ちゃんが止めに入った。そしてキミとタコ星人のもみ合いに巻きこまれ、真美子ちゃんは倒れてケガをしてしまった。それを見て、タコ星人が真美子ちゃんに何かをしようとした。

●黙って見届けるのなら1へ。

●やめさせるのなら11へ。

16 そこへ、二頭のペガサスがふたりのもとへ舞い降りてきた。「まあ〜ステキ!!」真美子ちゃんは大喜びし、これで探検したいと言い出した。さて、このペガサス、信用していいものだろうか？
●ペガサスで探検するのなら9へ。
●エアカーで探検するのなら25へ。
●エアバイクで探検するのなら28へ。

17 しかし、宇宙人はキミの頼みには耳もかさず、よだれをたらしながら近づいてくる。もうダメか!?　そこへ突然、タコ型の宇宙人がなだれこんできた！　敵か味方か!?
●味方だと思うのなら2へ。
●敵だと思うのなら15へ。

18 タコ星人はニコニコしながら、いきなりふたりに抱きつこうとしてきた！
●抱きつかせるのなら20へ。
●銃をぶっぱなして威嚇するのなら29へ。

19 キミが宇宙怪獣を応援していると、突然タコ星人が怒り始めた。どうやらロボットがタコ星人の味方だったらしい。キミはあわててロボットの方を応援し始めるがもう後の祭り……。怒ったタコ星人に真美子ちゃんを連れ去られてしまった。殴りかかるが逆にぶっ飛ばされ、もうどうにもならなかった……。評定Ⓒへ。

20 抱きしめ合うと、なぜか心がなごやかになってきた。やっぱりこのタコ星人、いい宇宙人みたいだ。そして抱きしめ合うことが親愛のしるしみたいだ。ふたりは安心して基地を脱出した。10へ。

21 UFO型の宇宙船は、ふたりを乗せてはるか宇宙へと飛び立った。う〜ん、気分そう快！　さて宇宙遊泳でも……
●しないのなら4へ。
●してみるのなら24へ。

22 宇宙人たちは真美子ちゃんの体をペタペタといじくり始めた。くそ〜、うらやま……いやいや……。「いや〜ん、やめてぇ〜!!」真美子ちゃんは悲鳴をあげた！　13へ。

23 初めは宇宙怪獣の方が有利だったが、キミと真美子ちゃんの応援もあってか徐々に形勢は逆転していった。そしてついにロボットが、宇宙怪獣の首をベシッとへし折ってしまった。「やったわ！」大喜びする真美子ちゃん。そして、それ以上に喜んでいたのがタコ星人。タコ星人はロボットに駆け寄りほおずりまでする。それを見ていて真美子ちゃんは言った。「あのロボット、タコ星人の味方だったのね」うむ……確かにその通りのようだった。ここで宇宙怪獣なんかを間違って応援してたら、せっかくの友好ムードも吹っ飛んで、タコ星人と敵対し合うことになっていたかも知れない。しかしまあ〜、なにはともかく、よかった！　よかった！　10へ。

24 命綱をつけて船外に出るふたり。しかし装着が不十分だったため、命綱のとれた真美子ちゃんは宇宙空間を流されてしまった。あわててキミは真美子ちゃんを救い出すが……　7へ。

25 順調に走るエアカー。しかし、突然目の前に宇宙人らしき生物が現れた。驚いたキミはハンドルを切りそこねてエアカーを横転させてしまった。気絶するキミと真美子ちゃん。14へ。

26 とっさに逃げたふたりだが、宇宙人の素早い動きでアッという間に組み伏せられてしまった。そして基地へと連れて行かれた。宇宙人はナイフとフォークを持って、ふたりにテレパシーで「どんな食べられ方を望むか」と打診してきた。食うつもりだ……!!

●「焼くのならミディアムにしてくれ」と頼むのなら6へ。

●「まずいから食べないで」と必死に哀願するのなら17へ。

27 宇宙人が、どんな食べられ方を望むかを、テレパシーで打診してきた。

●ミディアムで食べてと言うのなら6へ。

●「食べないで！」と哀願するのなら17へ。

28 キミと真美子ちゃんを乗せて、順調に飛び続けるエアバイク。だが突然、目の前に宇宙人の乗った別のエアバイクが現れた。「怖いわ。どうするの？」真美子ちゃんは不安感いっぱいでキミにしがみついてきた。しかし、どうしたらいいものか……。8へ。

29 「やめてー！」真美子ちゃんが止めに入った。しかし、ズギューン！　弾は発射され、「キャッ」間に入った真美子ちゃんの腕をかすめてしまった。しかし、タコ星人はそれを見て、真美子ちゃんに近づいていった。1へ。

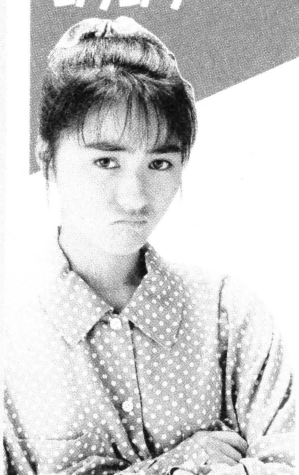
スリル満点のADVENTURE A

あー、楽しかった！　ハラハラドキドキしたこともあったけど、結果良ければすべて良しです。とにかく楽しかったことは事実なわけで、あなたとだったらなんどでも宇宙旅行に行ってみたい気分です。なんたって、あなたと私のセンスはピッタンコ！　宇宙旅行でなくても、ふつうのデートでも楽しめそうですね。

ハラハラドキドキまあまあTREK B

いいとこまでいってたんですけどね……。最後の決断がちょっとハズしたかなって感じです。でも、ケガだけですんだのならラッキーだったのかもしれませんね。死んじゃったりしたら意味ないし……。だけどあなたは、私が最大のピンチに陥ったりしたら、自分の命を張ってでも助けてくれる勇敢な男性なんでしょうね。

SPACEはちょっぴりコリゴリ C



あのー……、私はいったいどこへ連れてかれちゃったんでしょうか……。今ごろは宇宙人の胃袋の中なんですか？　それともホルマリンづけにされてるんですか？　あーん、どっちもいやです。早く助けに来て下さい。といっても無理なことだから、もう一回スタートから始めて、楽しい冒険をさせてください。お願いっ♡

このゲームは真美子ちゃんのデータをもとに作られています

IDOL DATA BANK

青春のEVERGREEN

作詞／麻生圭子
作曲／井上ヨシマサ
編曲／井上　鑑
歌　／田山真美子

日本音楽著作権協会（出）許諾第8902214-901号

フェンスの影　夏よりも
Ah　こんなに長くなったのね
声をかけずにここにいる
女の子に見せたくない顔あるよね

記念樹の向う側
名もないヒーロー
強さって勝つことじゃないわ

キミを好きなこと
誇りにしてるの
夢ならかなうわ
大きなEvergreen

その悲しみ　少しでも
Ah　代われるならばいいのにね
シャツの袖が一度だけ
こぼれかけた光るものをぬぐってた

夕暮れに走りだす
わたしのヒーロー
微笑んでくれるのを待つわ

キミを好きだから
ともだちでもいい
いつかは気づいて
ハートはEvergreen

覚えておいてね
キミの味方だと
涙に揺れない
瞳はEvergreen

```
セイシュンノEVERGREEN　タヤママミコ
@13T122L4>G2F+EDE8<B2>
R8CEDC8D1R8C+2D+8E8F+8
A8GF+E2.R4F+8E8D+8E4F+
2.R8G2F+EDE8<B2>R8CEDC8
D2.R4<B8>A8B8A8GF+F+8G8
A8G8F+8E.E8BAAB8A2.R8E8
F+8G8GG.E8F+8G8GG.F+8E8
F+DD8<B>D2.R8E8F+8G8GG.
E8F+8G8GG.A8GA1R2D8E8F+8
AGGD8E2R4E8F+8G8BAAG8F+2
R8R8<B8>A8F+8G2R8<B8>A8
F+G1R4.EF+GF+E8F+G1R8R1
$
```

お知らせ　データバンクを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の、通信欄にあなたのお持ちの機種（88mkⅡ／88SR／88VA／98（2DD）の4シリーズのいずれか）を必ず記入し、口座番号東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円（税込）（送料・DISK代）を送金して下さい。代金は消費税等によるコスト増のため改定させていただきました。

INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場してくれたアイドル8人の最新情報！

IDB003　生稲晃子

8月2日に発売されたあっこのLP『日本「生稲」紀行』はもう聴いてくれた？　そのアルバムの中の『忘れたいのに』がシングルカットされて9月27日に発売されるそうだ。

IDB007　宮沢りえ

りえちゃんがとうとうソロデビュー。9月15日にCBSソニーから『ドリームラッシュ』という曲をリリースする。作曲はTMネットワークの小室哲哉さんが担当しているんだって。

IDB008　藤谷美紀

藤谷美紀ちゃんの新しいシングルが10月25日に発売されるぞ。タイトルは『一番輝いて』。この秋は、この新曲で頑張るそうなのでみんなの応援よろしくね。

IDB011　坂上香織

坂上香織ちゃんはただ今放映中のドラマ『ゴメンドーかけます』（フジテレビ系毎木曜午後8時～）に出演中。そのカワイイ演技が評判。2nd LP『夏休み』も好調だ。

IDB017　増田未亜

1stアルバム『PURE』が好評の未亜ちゃん。このアルバムは、女の子の心情を歌った曲が評判になってるんだ。次のシングルも11月1日に発売されるぞ。

IDB018　中山　忍

シングル『夏に恋するAWATENBO』が好調な忍ちゃん。8月21日に渋谷公会堂で行なわれたファーストコンサートも大成功だったそうだ。みんなは見に行ってくれたかな？

IDB019　山中すみか

すみかちゃんの1stアルバム『元気してますか…』が10月1日に発売され、同じ日に、飯田橋（東京）のラムラでイベントを行うぞ。詳しくはファンテレホン☎03-427-8899を聞いてね。

IDB021　河田純子

純子ちゃんが9月16日に綾瀬警察署の一日署長に決定。そして同じ日に足立文化会館でミニコンサートを行なうことになっている。ミニコンサートの開始時間は14：00～の予定。

ひろばのコーナー

HOLLY
TABLE OF CONTENTS
●リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
●超感覚比較文化論
●なるにはシリーズ
●文庫と私
●エキサイティング・ライブラリー
●先江進文庫㉘
●クロスワードパズル
●インフォメーション
●オタクのお宅
●プレゼント
●大江戸裏ワールド
©darlie
ADMISSION FREE

READER'S TALK GRAPHIC GUERRILLA

夏休みも終わって、いよいよ新学期！夏休み中になにか事件はあったかな？夏生まれのひろコはまた一歩、おとなへの階段をのぼりました……。

＊今月のひろコ賞＊

今月は新人のＫｅｎクンがひろコ賞の栄誉に輝きました。なんといっても、グラフィックゲリラロゴが偉そうで、ひろコは気にいった！

◀茨城県　Ｋｅｎクン

◀富山県
Ｄ．Ｗ．89クン

ペンネームをまちがえちやったとは……ごめんね。許して

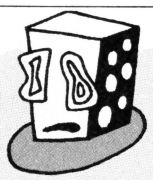
▶愛知県　ビー玉のためさん

どんな活動をしているサークルなのでしょうか？　もし、面白そうなのだったらひろコもはいりたいな。案内書ご希望の方はどしどしご応募してください

▶茨城県　とよみちゃん

こんなシチュエーションってほのぼのしていいですね。このふたりは、とよみちゃんとあなたのボーイフレンドでしょうか？　うらやましい

from READER'S どじ話



Ｒ木曜日の朝、友人からの不幸の手紙が届いていた。こんな手紙１枚で不幸になるはずはないと思ってまわすのをよした。すると、その日の登校中、どしゃぶりにあってずぶ濡れになり、帰りは自転車のタイヤがパンクしていた。無茶苦茶な１日だった。もちろん、つぎの日には、手紙を書いてまわした。　**山口県　永村義明**

Ｈ不幸の手紙ってまだあるんですね。ひろコも小学生時代、知らない人から不幸の手紙をもらったの。

Ｒ友人が外人に話しかけられ、５分間ぐらい話したそうだ。

彼は自分の英語もまんざらでもないなと一瞬思ったそうだ。が、しかし、別れ際に英会話のパンフレットを渡されたそうだ。　**栃木県　速水達也**

Ｈうっかわいそう。そうやって英会話教材を買ってしまった純粋な人を私は知っています。

Ｒ僕は昨日、階段から落ち、右人差指を打撲しました。さらに、今日、ファミコンをやっていて、ハッと時計を見ると、もう６時。「やばい！もう６時だ。塾に遅れる」と言ったら、隣にいたじいちゃんになぐられました。「もう６時」を「もうろくじじい」と聞き違えたらしい。　**岩手県　田村　学**

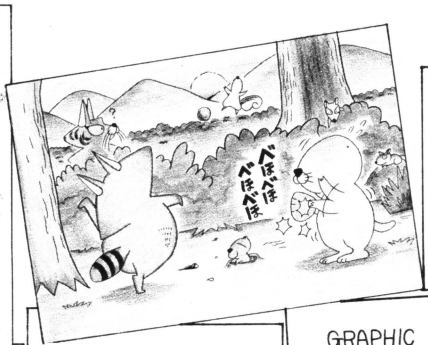
Ｈ年をとると、ある特定のことばだけに敏感になるのでしょうか。

Ｒ最近、バイトをやりました。約12時間労働でした（もちろん、力仕事）。疲れたからだに追い討ちをかけるように終電はおわっており、２時間歩いて帰った。　**東京都　藤田英一**

Ｈ「夜明けの来ない夜はないさ……」です。がんばって！私なんて、徒歩でなく電車で通勤したって２時間かかるのだ。どうだ！　すごいだろ。（どこが？）

▲東京都　彩晶ちゃん

どうしてこれで最後なの？　でも別のペンネームの方でがんばってくれるのかな？　誌面の私物化も大歓迎よ！

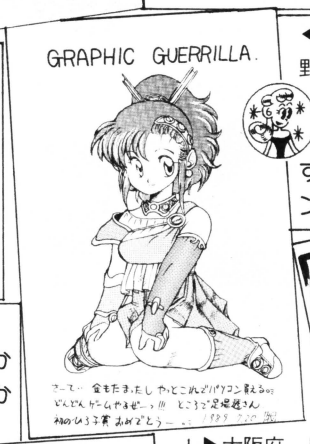


▶宮城県　ＳＴＲクン

すごい乱暴者そうな男キャラだな。けっこうこういうタイプはひろコの好みなのだということを知ってるかい？

▲大阪府　アヌビス狐漫人クン

すごく色がきれいです。ひろコも『ぼのぼの』は大好きです。かわいいもんね。また描いて



◀宮城県　牧野たくみクン

金もたまったそうですね。私はビンボーです

▼神奈川県　まるとクン

そういえばそうかも。水着姿かなんかで登場してほしいね

▲新潟県　Ｒｙｕクン

大江戸町人ってまぬけな感じでかわいいでしょ。殿様をめざしてがんばってちょうだい

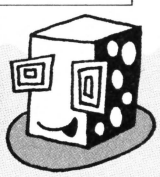
▶大阪府　しろぼんクン

ペットショップボーイズは昔、好きだったな。今はあんまし聴かないけど

▶愛知県　ＳＨＩＧＥ則巻クン

名古屋は東京より暑いのでしょうね。受験などに負けずにイラストを描いて送りつけてください

キミのまわりのジャンキーなヤツ



R　友人Kは、「『あたかも』という単語を使って、短文をつくりなさい」という問題に、「机の上に鉛筆があたかもしれない」と書いたとっても素直なヤツです。　**奈良県　大河内紀男**

H　なるほど。素直。でもジャンキーです。

R　私は中学時代、バスケット部に所属していた。その時に打ちたてたすばらしい記録を公開しましょう。公式戦12試合中45ファウル、５退場、さらに審判に見つからずにやったのと、練習試合でやったのを合計すると軽く100ファウルを超えます。そんな私を、人は〝ファウルの帝王〟と呼びます。　**山口県　高山道広**

H　実はひろコも高校時代、バスケット部でした。ファウルより凡ミスが多かった。トラベリングとか。

R　バイト先の店長が、高速道路を気分良く車で飛ばしていると後ろの車がうるさくクラクションを鳴らすので、ふり向くと、自分の車のケツに火がついていたそうです。あわてて車を止めて、消火器を借りに行って戻って来ると、車は炎に包まれてまるでキャンプファイアーのようだったそうです。　**奈良県　小林弘和**

H　それはきれいだったことでしょう。

R　水泳の時間、クラスメイトのKが、ハデな音をたてて飛びこんだ。大きな泡と一緒にKのパンツが浮いて来た。Kはあわててそれを後ろ前にはいた。　**愛媛県　横山将志**

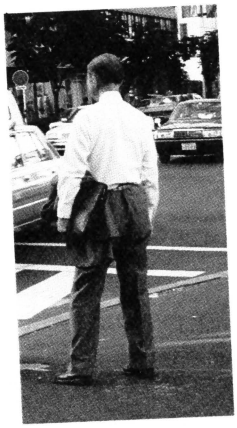
H　水泳の時間にはハプニング続出でおもしろいよね？

超感覚比較文化論
——おじさんＶＳおばさん——

オーバーなタイトルのわりには今月の比較は「おじさんＶＳおばさん」だって（笑）。簡単そーで奥が深く、切れ味スルドい評論を見よ!!

おじさんA

①35歳。会社員②ギャルに初めて「おじさん」といわれた４年前　③不可解　④『ビッグコミック』、『スピリッツ』⑤大地真央　⑥女性が羞恥心を失うことはコワイもんです



おじさんは冗談抜きで元気がないんだぞ!!　インタビューに答えてくれたのは10人に声かけて１人の割合い。あとはみんな「えっ僕……ちょっと」だの「いやいやいやいや」だの、目線をサッと下におとして足早に去ってった。答えてくれた人も、なんかみんな気が弱そーで声が小さくボソボソっと話す。何だ何だ、何が不安なんだ!!　星一徹のよーなゴーカイおやじはどこに行ったのだ!!

おじさんB

①推定42歳　②額が天然ソリコミになってきた25歳の頃　③体重、人格ともに軽すぎる！　許せんと思う　④カーネギー『人を動かす』⑤小柳ルミ子　⑥オバタリアンは大嫌い。女はケンキョに生きてほしい

おじさんC

①31歳　コピーライター　②自分では全然おじさんになってないと思っている　③ノビノビしてないよね、抑圧されてるよ　④動物図鑑　⑤Ｗｉｎｋの右のスケベっぽい顔の子　⑥死んでほしい。だって社会秩序ってもんがないもん

おじさん、おばさんに聞いた内容は次のとおりです。

①年齢、職業　②いつおじさん（おばさん）になったてしまったんでしょう　③今の若いモンについてどうお思いですか　④愛読書、趣味はなんですか　⑤好きなタレントさんはどなたでしょう　⑥おじさん（おばさん）について、どう思いますか

それぞれの答えに味わい深い人生のわびさびを感じるぞ。

注・おじさん、おばさんの選定は無差別

おばさんA

①43歳、主婦よ!!　②子供産んだときかしらねエ　③うちの娘、17歳だけど美人よー　④『ノルウエイの森』読んだわ　⑤光ＧＥＮＪＩのほら、キリッと男らしい顔の子よ　⑥働いてればいいんじゃない？

おばさんB

①推定年齢36歳、パート兼主婦　②思わないそんなこと（怒）③私たちの若い頃とたいして変わらないわよ　④なし　⑤千葉真一。シブくていいわあ♥　⑥別に……でもくだびれた男を見るのってイヤね。見たくないわ

おばさんはバカである。バカで悪かったら脳天気だ。１人のおばさんをとっつかまえてインタビューしてると、違うおばさんがやってきて、「なになに、あんたたちテレビかなんかの人？　なんかくれるの？　だったらあたしも答えちゃう」って、あんたにゃ聞いてねーよっての。でも明るくて元気でいいやねえ。おじさんの辛気臭さに比べると月とスッポン。悩みなんてカケラもなさそーでうらやましいぞ。

おばさんC

①推定41歳、主婦　②「家が欲しい」なんて思い始めた頃かな　③お金持ちすぎよね、薄っぺらで信用できないってかんじ　④女性週刊誌　⑤マッチ。可哀そーよ、同情しちゃう　⑥おじさんも魅力的な人は魅力的だわよ

●寸評●

小田嶋 隆

おじさんは、自分がおじさんであるということを自覚すればするほど、おじさんになる。逆に、おばさんは、おばさんになればなるほど、自分がおばさんであるという自覚をなくしていく。

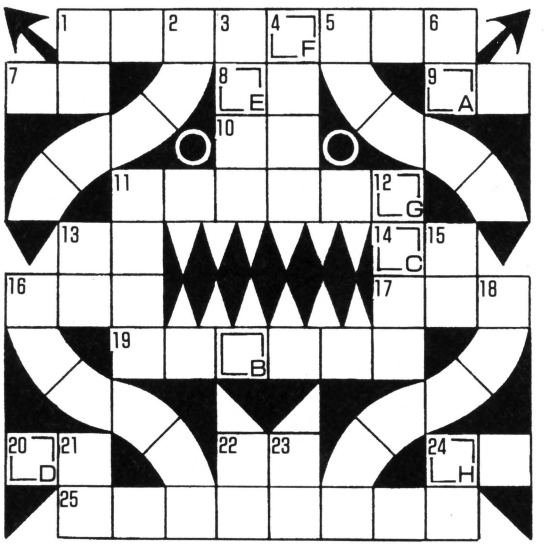
そんなわけなので、ある種の男たちは、おじさんになりたくないばっかりに、少年からいきなりじいさんになる。

一方、おばさんは、決して年をとらない。なぜなら、おばさんは、他人が何と思おうが、いつでも好きな時に、少女に戻る事ができるからだ。

CROSSWORD PUZZLE

パズルを解いて、A～Eの順に並べてみよう。あることばが浮かび上がるぞ！ それが今月の答えだ。ヒントは秋になると、ひろコがとりつかれてしまうもの。デブのもとだ！

パズル制作／草野公平



●ヨコのキー

1 ○○○○○○○○・戦国群雄伝
7 日本は四方を○○に囲まれている
8 イガに包まれている秋の味覚
10 歌手の○○アキコ
11 髪の毛全体をカールでまとめたヘアスタイル
13 その道にくわしい人
14 疲れると目の下にできる
16 悪魔
17 宮崎駿の名作アニメ『となりの○○○』
18 運動会のかけっこ
20 キツネの○○入り
22 日の丸の○○
24 軍隊の駐屯地
25 日本ファルコムのゲーム

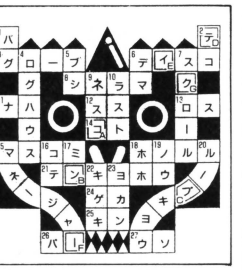
●タテのキー

1 奥さんが大きい○○の夫婦
2 スパゲッティ○○○○○
3 学生に限り入場料が安いこと
4 とんねるずの仮面○○○○
5 N.Y.が本拠地の大リーグ
6 ホルスタインはどんな動物
11 ○○○○ダウン
12 悪人
13 アイビー
15 矢を当てるもの
16 消音銃
18 長期にわたり売れる商品
21 手術用の器具のひとつ
22 平和のシンボル
23 焼肉の○○
24 ○○ワード

正解者5名にTシャツあげる。

先月の正解

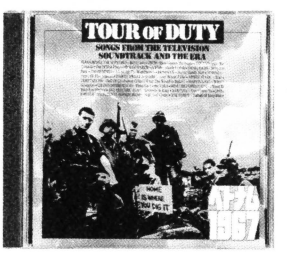
「コンプティーク」



INFORMATION

ビデオで観るベトナム戦争

いまやブームのベトナム戦争もののTVシリーズが出た（米・ニュー・ワールドTV製作）。日本ではポニーキャニオンより全9巻が発売になった（1巻9800円全巻78000円）。この作品の全編に流れるサントラCDがまたりっぱ。ダイアナ・ロスら豪華なメンバーの懐かしの名曲が勢揃い。日本未発売のこのCDを5名にあげる。



最高にエキサイティングな競技トライアルだ

「スタジアムトライアル」を知っているかい？ バイクでオフロードを走り抜ける競技の室内版だ。9／23、24の2日間、国立代々木競技場で『1989インターナショナルスーパースタジアムトライアル』が行われる。自由席一般は当日3000円。お問い合わせは☎(03)359-1888まで

いまどきのゲーム本だ

鉛筆1本あればどこでもプレイできるゲームブック『ドラゴンスピリット』と『妖怪道中記』（電波新聞社）発売！ 5冊ずつ計10名にあげる。

ストレス狂時代・昭和

しゃべりの天才、古舘伊知郎の講演会が、9／7～19、東京・原宿クエストホールで開催。テーマは"ストレス"。入場料5000円。問い合せは、☎(03)353-1111。

EXCITING LIBRARY

BOOKS REVIEW

イラスト／中村　亮

幾千の夜を超えて

神月摩由璃著

3つの月が合を迎える時。それは「蝕の儀」と呼ばれる儀式の始まりの合図であった。里帰りのために、「氷の城」を訪れたジェイを待ち受ける運命とは？「ウォーロック」のマドンナ神月摩由璃のデビュー作で同誌に連載された表題作を含む本格ファンタジー3作収録。

社会思想社
560円（税込）

ゲームブック　ジーザス

エニックス出版局編

独自の映画的手法で話題をさらったゲーム『ジーザス』はまずファミコンで再登場しさらに今回、ゲームブックになった。2061年、ハレー彗星接近の年。

突然、ハレー探索計画に吹き荒れた嵐。果たしてキミはハレーの謎を説き明かすことができるか!?

エニックス文庫
550円（税込）

ユニオン・クラブ綺談

I・アシモフ著

ユニオン・クラブの談話室で3人のメンバーがおしゃべりしていると、そばで寝ていたはずの4人めのメンバー、グリズウォルドが突然、目覚め、奇妙な体験談を語り出す。結末のところで彼は話をやめる。ここからは読者が推理する番だ。アシモフからの挑戦だ。

創元推理文庫
480円（税込）

帰ってきたミス・メルヴィル

E.E.スミス著

元・お嬢様、愛すべきミス・メルヴィルが生活の手段として殺し屋をやっていたのはほんの2年前のこと。今では画家として大成功している。が、新進画家、続いて画廊のオーナーの死を目のあたりにした彼女は、からだ中の血が騒ぐのを感じ、素人探偵となるが……。

ハヤカワ文庫
580円（税込）

一太郎Ver.4 サイドブック

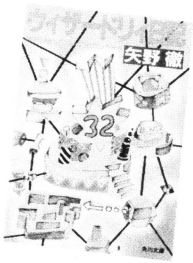
マイクロデザイン編著

今までに35万本以上も売れたという驚異のワープロソフト『一太郎』。この4月には新製品『一太郎ヴァージョン4』も発売され、ますますワープロは便利になった。さて本書はそのわかりやすい解説書。ワープロを使いながら読める。

㈱マイクロデザイン出版局
2000円（税込み）

ウィザードリィ日記

矢野　徹著



本誌でもおなじみである矢野徹氏のパソコン事始めの書。安田均氏の『SFファンダーゲームの世界』を読んだ翌日、PC8801を買うという決断力、そして子どもらが夢中になっている『ウィザードリィ』に挑戦してすっかりのめりこむ純粋さ。偉大です。

角川文庫
520円（税込）

先江進文庫㉘

闇の奥へ

C・トーマス著　扶桑社ミステリー　上・下各560円（税込）

スパイ小説はとかく文章が読みづらく、ル・カレの作品に挑戦するたびにいつも途中でギブアップしてきた私だが、とうとうおもしろいスパイ小説にめぐりあうことができた。クレイグ・トーマス。とくれば、ファイアフォックスのあのアクション＋サスペンスの息もつかせないノリで、スパイ小説を書いてくれたのだ。

イギリスのSIS長官ケネス・オーブリーは、2年ほど前からソ連KGB副議長カプースティンと秘密裡に接触を重ねてきた。カプースティンから亡命の希望が寄せられ、二人はその条件や手はずを話し合っていたものだ。接触は組織を離れた個人的なもので、カプースティンはつねに一人、オーブリーも工作員のハイドを随行させただけだった。ところが、話も煮詰まった冬のウィーンでの接触で、カプースティンは亡命の意志をひるがえしたのだった。

カプースティンはオーブリーをおとしいれるために、亡命希望を装い、2年間の接触のうちに、オーブリーがソ連に情報を流しているかのような証拠写真を偽造したのだ。オーブリーがMI5に逮捕される瞬間、ハイドはたまたま近くの物陰からカプースティンがのぞいていたのを目撃し、オーブリーの逮捕がカプースティンの仕組んだものだと確信する。ところがそのとき、カプースティンもハイドに姿を見られたのに気づき、ハイドの命を狙うことになる。あやうく逮捕を免れたハイドは、敵味方両組織から命を狙われながらも、オーブリー逮捕の手掛かりを求め、救出にのり出す。

とこのような、55ページまでの息のつまるプレリュードによって、まるで高所に引き上げられジェットコースターのように、あとはどっと突っ走ってゆく。ファミコンの『Mother』やル・カレの小説のイントロのノリの悪さとは対照的に、トーマスはいっぺんに読者を緊迫の空間に引きずり込んでくれる。同じスパイ小説で、こうも違うとは……。

なるにはシリーズ
イラストレーターになるには

盛本康成氏
もりもとやすなり・超お忙しイラストレーター。34歳。愛車、ー7クーペが直って来てうれしい毎日

どうするったって、どうすりゃあいいんだ。こうなったら仕様がねえ、吉良の仁吉のところにでもいくかぁ。いいたかないけど、面倒みたよー。

はい、違いますね、はなしが。あ、なるにはね。うーんと、そうだなあ。まず、「絵」描かないと、なあ。描いてりゃそのうち描くのが面白くなってくんじゃないかなあ。面白くならなかったらやっぱり向かないってことなんだろうしなあ……。個人的にはね、絵だけじゃなくていろんなモノを見たり聴いたりするといいと思うよね。船に乗って花火みたり野球したりさあ、あ、それじゃワシの日常か。

ともかく「遊ぶ」ことってすごく大事な事なんだよね。自戒をこめて思うんですけど。本読んだり、映画みたり酒のんだり音楽聴いたり友達と話したりね。

昔？　うん描いてた。漫画の模写とかね、写真を細かく写したりして遊んでた。でさあ、だから遊ぶことって大事なんだからさあ、今日の締切りはさあ…、あ、駄目？　はいはい、仕事しますってば。

●現在のポジション
セカンドかライト。エ？　野球じゃないのか。フリーにんなもんないもーん。

●仕事がイヤになる時
二日酔いの時。スペース原稿が遅れたのに締切りを担当が延ばさない時。

●どうやってチャンスをつかんだか
よくわからない。就職するのがイヤで気がついたらこの仕事をしてた。

●今の仕事のオイシイところ
担当のひとにお酒や食事をおごってもらえること。ううん、情けない。

●求人情報
18歳以上30歳以下の一緒に遊んでくれる女の人。なんだなあ、この欄ってフリーの男女交際のコーナーになると思うぞ。フリーってンットに仕事関係の人にしか会わないから。でもやっぱし募集しちゃうワシ。

大江戸裏ワールド
中野豪

文庫と私
矢野　徹氏の巻

やの・てつ・翻訳家・作家、本誌の『オタククラブ』の「狂乱酒場」のエッセイ、及び同名のBBSボードの主として活躍中

今はコンピューター・ソフトで遊ぶのに忙しくて、あまり本が読めなくなってしまったが、小学校の高学年から兵隊にはいる頃までは、何より好きなのが内外の小説を読むことで、親兄弟にもあきられるほどの乱読ぶりだった。

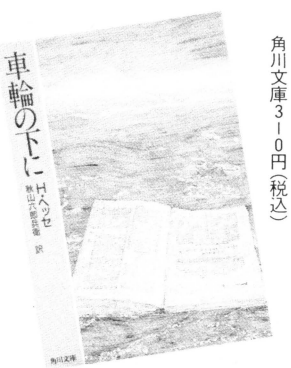
大人になったら翻訳家になろうと思っていたわけではないし、中学、大学予科ともに外国語の成績も悪かったが、読むものは外国の小説の方が多かった。『車輪の下に』『デミアン』といったヘッセのもののほか、どちらかというと、ヨーロッパの作家の小説が好きだった。

太平洋戦争後の何年間かは、食べるものがなかったせいか、本ばかり読んでいた。それもほとんどがファンタジイやＳＦだった。現実から逃げたかったのかもしれない。

それが、30歳を越えた頃から、自分で翻訳をやるようになり、200冊以上も文庫本を出してもらい、はては自分の創作も、コンピューター関係の本も、コンプティーク・ネットのぼくのボードの記録も角川文庫で出して頂けるようになった。

文庫版の本は、ぼくの心をそとに伝えてくれるようになった。

ほんとうにありがたいことだ。



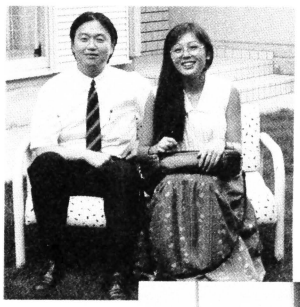
◀『車輪の下に』H・ヘッセ
角川文庫３－０円（税込）

オタクのお宅

地味なオタクを取材しまくって早や1年、というこの企画も頂上へたどりついた。今月のおたくは、自ら「オタキング」と名乗る大胆不敵なオタクなのだ。何なんだ、そのオタキングってのは!!

今月のオタク

▲会社の社長机（?）にユーゼンと座る岡田斗司夫さん。大阪出身31歳。某アニメ製作他、手広く商売している会社の社長。もうすぐ1児のパパとなる



◀オタクを排除したステキな庭で。右は奥さんでありません

◀このものすごい数の本!! 三原順のコミックから、中世フランスの戯曲「リラダン全集」まで。難解である…

毎度お騒がせご近所メーワクのオタク襲撃隊でーす♥ 今月のステキな被害者は、「オタキング」で会社社長で31歳もーすぐパパさんの岡田斗司夫さん。

「いつか絶対僕んとこに来ると思ってましたよー、お待ちしてました」

と出会った瞬間からいきなり元気。こ、こんなに歓迎されたのは、企画が始まって以来ではなかろーか。いつもは「てめえらとっとと帰れよなあ」という、オタクの厳しい目に耐えてきたのに。

う、うれしいっ!!

で、さっそくですが、岡田さんはなんのオタク？

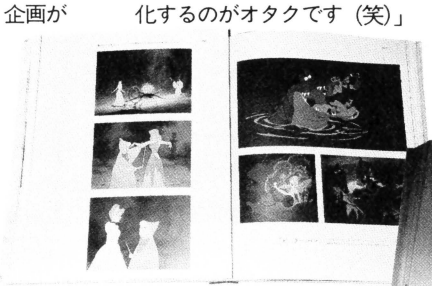
「オタクっていうのは一種のデータマニアなんですよね。データでしかモノを見ないの。僕子供の頃からすごいデータマニアで、たとえば食堂に行くと味を確かめるより、置いてあるソースの裏の、成分が何パーセントとかのデータのほうに興味を持っちゃうんです。でも僕は、それを突き抜けて〝天のオタク〟になっちゃった。だからオタキング。最近は〝オタクウオッチングオタク〟ですよ」

――天のオタク？

「うん、これは僕の発見なんです、オタクは天のオタク、地のオタク、人のオタクがあるんです。まず下からいくと、人というのは情報だけで満足できちゃう初歩のオタク。まだ足を洗えます。地になると物集めに走り出す。〝あんたオタクでしょ〟って言って、激しく拒否反応を示すのがこの段階ね。でね、天になると開き直って、自分のオタク度を利用して商売しちゃうんです。つまり僕。こーなるとつよいですよお、結婚もできちゃいますしねエ（笑）」

岡田さんによると、今やオトコは半分以上オタク化しているんだそーです。

「男は趣味におぼれやすいいんですね。ちゃんとおじさんになれる男は10人に1人ですよ。あとはおばさん化するか少女化するかどっちか。もちろん少女化するのがオタクです（笑）」



▲ウオルト・ディズニーのゴーカ本。大切な大切な本です

▲高校のときに本代月7万、大学で10万、今も1日4～5冊は買う

「この頃のオタクは外ヅラがいい」と言う岡田さんは、吉祥寺にある会社から徒歩5分のアパートに、「私設図書館」を、さらに徒歩3分のところにアメリカンハウスのよーな自宅をかまえています。すごい……お金持ちのオタクである。

「このアパートには2万冊ぐらいの本があるんです。小さい頃からの夢だったんですよね。自分だけの図書館持つの。でもそのかわり家には、オタクを絶対入れないよーにしているんです」

さすが「オタクキング」。ボーダイな本の量と岡田さんの話の面白さに、思わず「負けたぜ！」と感じる1日だった。

PRESENT

なんか魔力ありそーな T&Eソフトのテレカ

8月20日、東京・有楽町マリオンでのイベントも大好評、ノリにノッているT&Eソフトさんより『アンデッドライン』のキラめくテレフォンカードを5名にプレゼント！ テレカを公衆電話にさしこむと、王国ジタンにつながっちゃったりなんかして……。

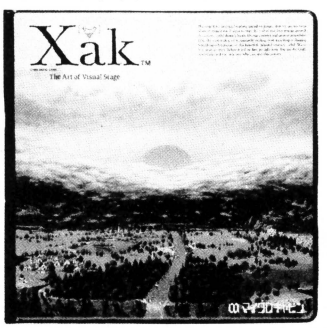
応募方法

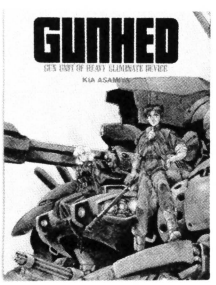
プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキに答えてくれた人の中から抽選で決定します。しめ切りは89年10月6日。

どしどし応募してちょうだい。

細かいところに気を配ってこそ本物のオタクだ

さて、マイクロキャビン発『サーク』プレゼントの第2弾は5インチのディスクケースだ。無機質なかんじのジミなディスクケースは前世紀の遺物となる日ももう近い。早めに打開策を講じなければというわけで、5名プレゼントしちゃおう。





コミックスになった『ガンヘッド』

キミはもう『ガンヘッド』の映画を観たか？ なんと今度は麻宮騎亜先生版のコミックス『ガンヘッド』が発売されたのだ！ これを ニュータイプから5名にプレゼント。

パイロットは男の子の永遠のあこがれ？ なのかな？

戦闘シーンはバリバリのアクションゲームになっちゃうという、ひと粒で2度おいしい(ふっふるい)シミュレーションゲーム『ライナス』のすってきなポスターを10名にプレゼント。ストレス解消にもってこいだ。ファミリーソフト提供。

大江戸裏ワールド

中野 豪

先月の懺悔

先月号の229ページ、『なるにはシリーズ』の欄外で、なぜか、スタークラフトさんのつもりがスタークラットさんなどと書かれております。なんと不謹慎な誤り！ スタークラフトのみなさま、山口様、ごめんなさい。お許しを……。また「文庫と私」の8行めは、「おおいついしてしまう」ではなく、「おおいつくしてしまう」です。松枝先生、名文を汚してしまってすみませんでした。今月も私のコーナーは誤りが多いのでした。

8月号プレゼント当選者

●闇鍋プレゼント

宮城県	二階堂重好	東京都	光山 勉
山口県	村上 努	岡山県	大林光一
神奈川県	五十嵐義次	神奈川県	植草光正
兵庫県	午房秀樹	広島県	小林功典
埼玉県	高橋哲史	山形県	安孫子樹美也
高知県	井上哲郎	長崎県	中原勇夫
東京都	長谷部重人	茨城県	鈴木俊雄
埼玉県	笹森 浩	神奈川県	鏡原弘行
東京都	中嶋誠一	徳島県	三好哲也
千葉県	坂井英温	広島県	野宗光国

●システムサコムのテープ

千葉県	斉藤雄一
愛知県	池坂信介
静岡県	神間賢治
北海道	中田将博
東京都	大槻 稔
大阪府	佐々木長夫
京都府	多田鉄男
福岡県	西川康之
秋田県	山田道太
宮城県	村上豊和

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網

「ゼッタイ採用してほしい!!」と、願いをこめて投稿すれば、期待でワクワク。名前が載れば、心ウキウキ。賞品届けば、気分はハッピー。昇格すれば、思わずVサイン。今月も大江戸っ子たちが大活躍。これからも、生きのいいネタを頼むぜ!

公布

左の者、代官とする
斉藤 秀也〈埼玉県〉

左の者、侍とする
神成田直紀〈茨城県〉
奥田宗一郎〈東京都〉

特別賞
南 航〈東京都〉
芦原由美子〈〃〉
今溝 淳〈長野県〉
石塚 紀行〈滋賀県〉

以下、町人とする
伊藤 成規〈山形県〉
内田 建二〈茨城県〉
清宮 健司〈千葉県〉
谷井 秀行〈東京都〉
矢野 雅央〈〃〉
本田 宗生〈愛知県〉
稲尾 泰文〈〃〉
和田良一郎〈大阪府〉
佐藤 重行〈福岡県〉

今月は、空席だった“代官のイス”をめぐり、ふたりのＳＬＧ侍が争った。軍配が上がったのは、埼玉県の斉藤英也くん。おめでとう！　大江戸の屋台骨をしっかり背負っておくんねい。敗れたのは、滋賀県の石塚紀行くん。また挑戦してくれョ。期待してるぜ！　ふたりのほかに「ＳＬＧ宝船」からは７名。東京都の奥田宗一郎くんは『維新の嵐』体験記で“侍”に昇進だョ。「おせーてあげる」からは５名。茨城県の神成田直紀くん、よくぞ見つけた『スタートレーダー』（ミュージック）Ｍモード。このネタは以前、機種ちがいでかなりもめたが、見事にそれをフォローしてくれた。“評定衆”より、心をこめて“侍”の称号を送るョ。『イースⅢ』Ｍモードの第１発見者は、東京都の谷井秀行くん。発見者はほかにもいたが、恋と情報は早い者勝ち！「ひろばのコーナー」からは２名。東京都の芦原由美子さんのイラストは、とっても上手いんだけど、昇進ならず。「もう少し、バックを大切にすれば、初のイラスト侍だったのに♡」と、ひろコちゃんも、残念そうだったョ。

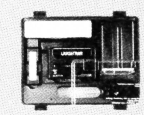
今月も、たくさんの応募ありがとう！

◎大江戸身分制度

大江戸情報網は、情報の提供者たちによる出世競争。「おせーてあげる」「ＳＬＧ宝船」「ＫＥＩＫＯ組」「ひろばのコーナー」での採用者たちには、その貢献度により“町人”“侍”“代官”の身分が与えられるんだ。１年間で、もっとも評価の高かった者には、“殿”の称号が与えられるぜ。

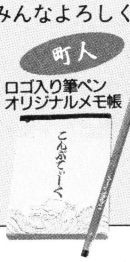
これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、ひろコちゃんからなる“評定衆”によって行われる。賞品は下の４点、“殿”にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！

代官
ソニーウォークマン



侍
ロゴ入りシステム手帳

町人
ロゴ入り筆ペン
オリジナルメモ帳



特別賞
オリジナル手ぬぐい

●特別モニター

岡引募集（おかっぴき）

読者の声を大切にしたい「大江戸情報網」では、ストレートな意見を聞かせてくれる読者モニター“岡引”を募集中！　コンプティーク・影の情報部員として、キミたちの熱い要望や鋭い意見が、誌上に繁栄していくのだから、やりがいがあるぜ。もちろん、賞品も用意してあるぞ。「岡引」係まで応募するべし!!

イラスト／椙村嘉一

Victor
JVC

ヴォーカル・ヴァージョン

聖エルザクルセイダーズ（セント）

LZA（エルザ）デビュー!?

番外編

はじめまして 本当に私達は しあわせでした!!

幻の覆面グループ・エルザ……
眩しくも儚い青春の軌跡を
唄とストーリーで綴るファースト&
ファイナル・アルバム・リリース!!
聖エルザ学園校歌も初公開!!

出　演

オトシマエ……山田栄子
姫……鶴ひろみ
チクリン……三田ゆう子
ミホ……山本百合子
他

©松抜蔵人／角川書店
イラスト：BLACK POINT

好評発売中

ロードス島戦記 音楽集

〈CD〉VDR-28071 税込定価¥2,627
〈LP〉SJX-25051 税込定価¥2,348
〈CT〉VCH-1916 税込定価¥2,359

〈収録曲〉

MELODY BALLOON
涙は心のビタミン
ラピス・ラズリ・ブルー
水の中の小さな太陽
他、全7曲。

好評発売中!

ショート・ストーリー、
3次元立体メッセージ標準装備。

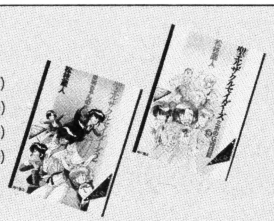
〈CD〉VDR-28072 税込定価¥2,627
〈CT〉VCH-1912 税込定価¥2,359

お問い合わせ：
ビクター音楽産業㈱ 学芸部第1制作宣伝グループ ☎03-746-5659

〈好評発売中!!〉

■角川文庫版 ～原作：松抜蔵人～

「聖エルザ・クルセイダーズ集結」（税込定価¥390）
「聖エルザ・クルセイダーズⅡ激動」（定価税込¥430）
「聖エルザ・クルセイダーズⅢ聖地」（税込定価¥430）
「聖エルザ・クルセイダーズⅥ乱入」（税込定価¥430）



■カドカワ・カセット・ブックス
～オリジナル・ストーリー～

「聖クルセイダーズ～ミホのGW日記～」
KC-026（税込定価¥1,510）
「聖クルセイダーズ～恵利ちゃんの大脱走～」
KC-029（税込定価¥1,600）

発売元：株式会社 角川書店 ☎03-817-8469（編集部メディア・ミックス）

©角川書店・池田タク・真鍋譲治・あろひろし・安彦良和・天野喜孝・出渕 裕・あきら猟

音楽みたいに読む。

園田英樹
剣狼伝説 魔空界編③ ティラノ 390円

松枝蔵人
パンゲア1 390円

藤本ひとみ
夜をひとりじめ
由里奈のキャスター物語② 390円

〈好評既刊〉

宗田理
ぼくらの七日間戦争 500円
ぼくらの天使ゲーム 470円
ぼくらの大冒険 430円

田中芳樹
王都炎上 アルスラーン戦記① 390円
王子二人 アルスラーン戦記② 390円
落日悲歌 アルスラーン戦記③ 390円
汗血公路 アルスラーン戦記④ 390円
征馬孤影 アルスラーン戦記⑤ 390円

渡邊由自
燃える瞳のメル 聖刻の書① 430円
億の顔の狂戦士 聖刻の書② 430円

秋津透
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー①～⑤ ①②③④⑤各430円

王領寺静
黄金拍車①～④ ①②各470円 ③④各430円

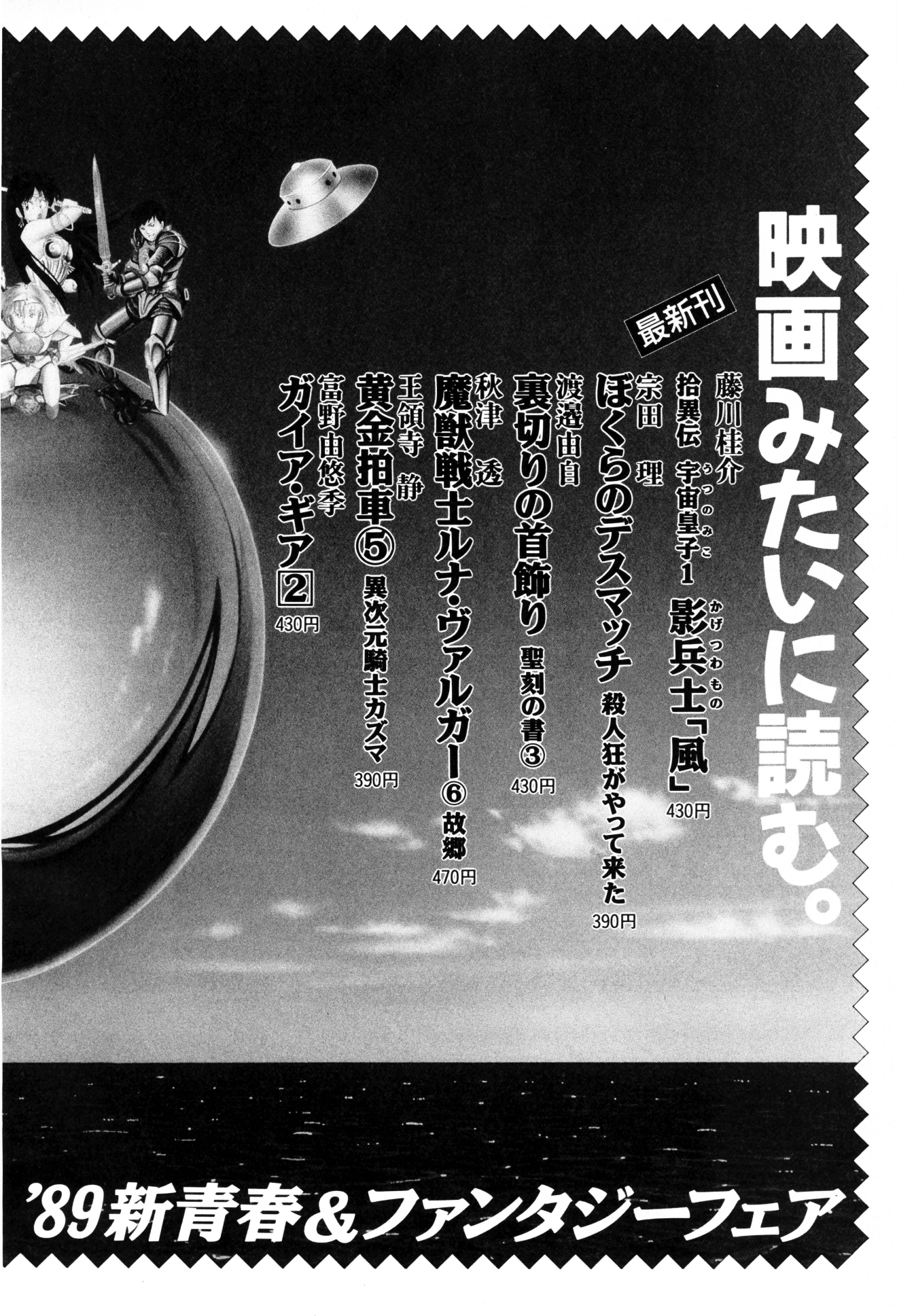
安田均＝原作 水野良＝著
ロードス島戦記①・② ①430円 ②500円

富野由悠季
ガイア・ギア① 430円

藤本ひとみ
両腕にバラをだいて 430円

●定価には消費税が含まれています。

自分を読む
角川文庫
KADOKAWA BUNKO 40 THE 40TH ANNIVERSARY


映画みたいに読む。
最新刊
藤川桂介
拾異伝 宇宙皇子(うつのみこ)1 影兵士(かげつわもの)「風」
430円
宗田 理
ぼくらのデスマッチ 殺人狂がやって来た
390円
渡邊由自
裏切りの首飾り 聖刻の書③
430円
秋津 透
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー⑥ 故郷
470円
王領寺 静
黄金招車⑤ 異次元騎士カズマ
390円
富野由悠季
ガイア・ギア[2]
430円
'89新青春&ファンタジーフェア

摩陀羅 MADARA
魍魎戦記

異形の魍鬼どもに奪われた真の身体を求め、
全身に戦闘(バトル)ギミックをまとった宿命の戦士・摩陀羅の
数奇な闘いの旅が始まる。

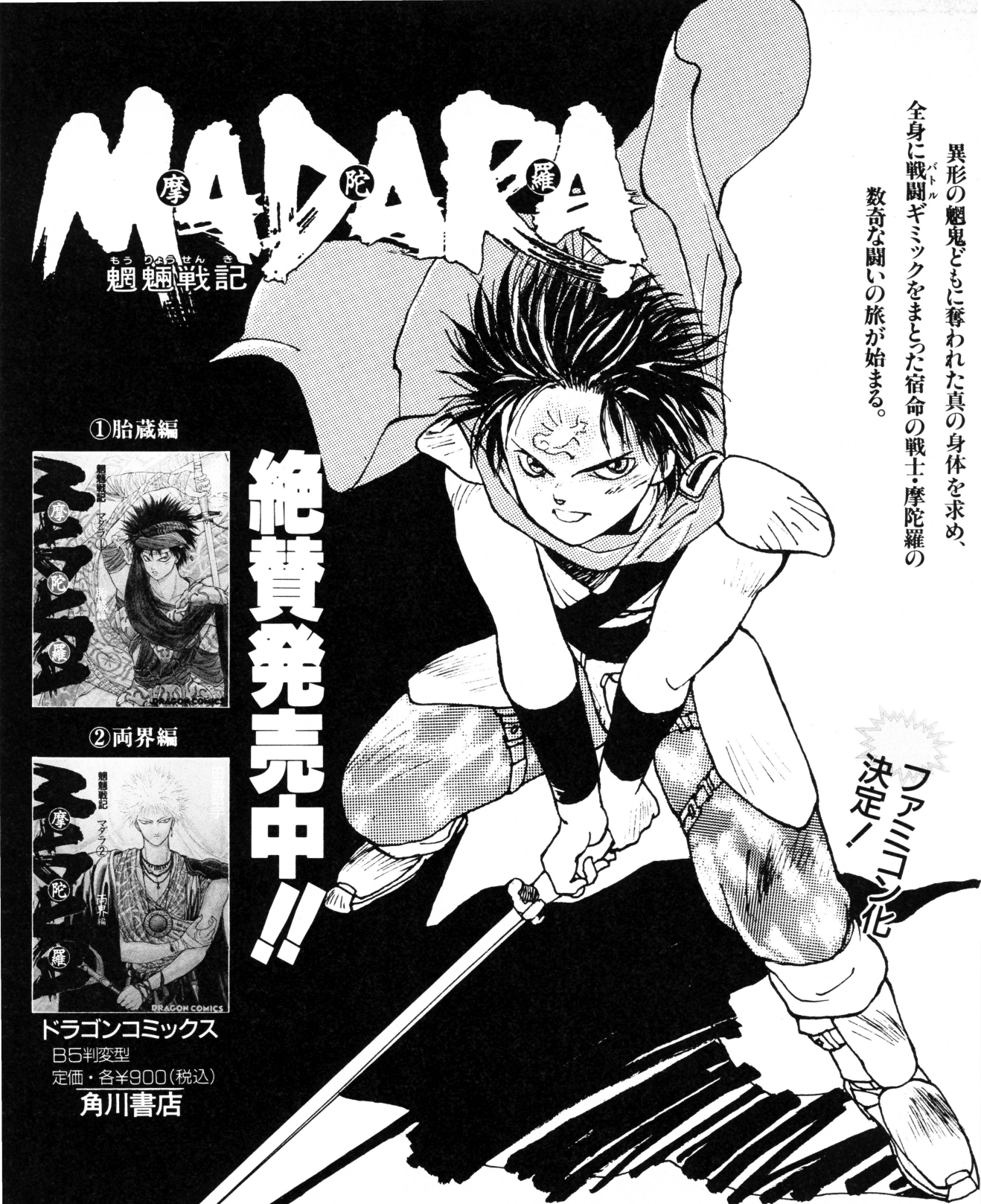
ファミコン化決定！

絶賛発売中!!

①胎蔵編

②両界編

ドラゴンコミックス
B5判変型
定価・各¥900(税込)
角川書店



ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝(マルカツ)ファミコンにて好評連載中!!

東京→NY(ニューヨーク)→インカの遺跡へ ノンストップアクション

―パンゲア―

松枝蔵人

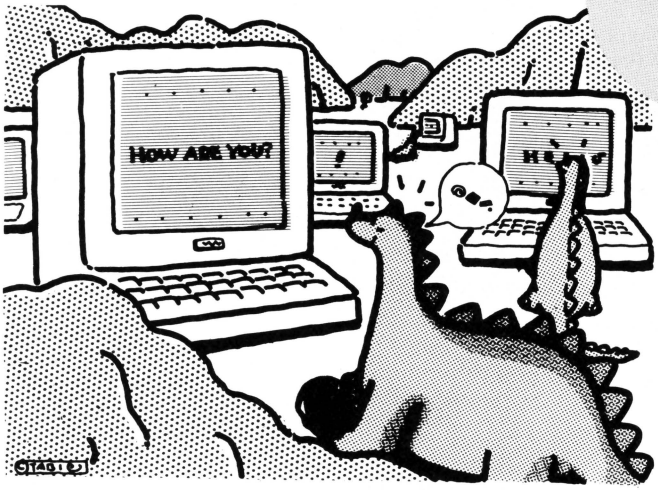
吉富昭仁:イラスト

390円(税込)

絶賛発売中!!

角川文庫

コンプティークBBS伝言板



残暑お見舞い申し上げます。秋の夜長をBBSで、という人も多いんじゃないでしょうか。さて今回の伝言板は、パスワード、ハンドルネームの設定についてお知らせします。初心者の人ばかりではなく、長いこと同じパスワードを使っている人は、今回の伝言板を読んでこまめに変更してくださいネ！

初ログイン時のパスワード、ハンドルネームの設定

コンプティークＢＢＳのＩＤ申請書が受理されると、あなたのＩＤと仮のパスワードが郵送されます。晴れて当ＢＢＳの正式会員になったわけだけど、初めてログインしたときに必ずやってほしいこと、それが、パスワードの変更とハンドルネームの登録です。

●パスワードの変更

パスワードとは、いわゆる「鍵」。自分のＩＤで他の人が入って、なにかイタズラしたり自分の手紙を読んだりできないよう、鍵をかけるわけ。人には教えないでね。また最初、ＩＤとともに送られてくるのは、あくまでも「仮」のパスワード。即変更しましょう。

［手順］

1）メインメニューから、5番「システム・ツール」を選ぶ。

2）1番の「パスワードを変更する」を選ぶ。

3）「パスワードを変更します。現在のパスワードを入れてください」と聞いてくるから、郵送された仮のパスワードを入力する。

4）「新しいパスワードを入れてください」と聞いてくるので、自分のパスワードを入力する。

5）「確認のためもう一度入れてください」と言ってくるので、いま入れた新しいパスワードをもう一度入れる。

6）これで終了。

パスワードの文字数は半角で16字まで。ときどき、名前や生年月日などをつける人がいるけど、できればやめてね。できるだけ長くて個性的なパスワードにしましょう（といっても本人が忘れないように）。

●ハンドルネームの変更

ハンドルネームというのは、ニックネームみたいなもの。最初はＩＤがハンドルネームになっているから、パスワードと同じく即変更しましょう。

［手順］

1）メインメニューから、5番「システム・ツール」を選ぶ。

2）2番の「ハンドルネームを変更する」を選ぶ。

3）「新しいハンドル名を入れてください（15byte以内）」と聞いてくるので、ハンドルネームを入力する。

4）「新しいハンドル名は×××です。よろしいですか？Ｙ/Ｎ」と確認を求めてくるので、よかったらＹを、もう一度やりなおす場合はＮを入力。

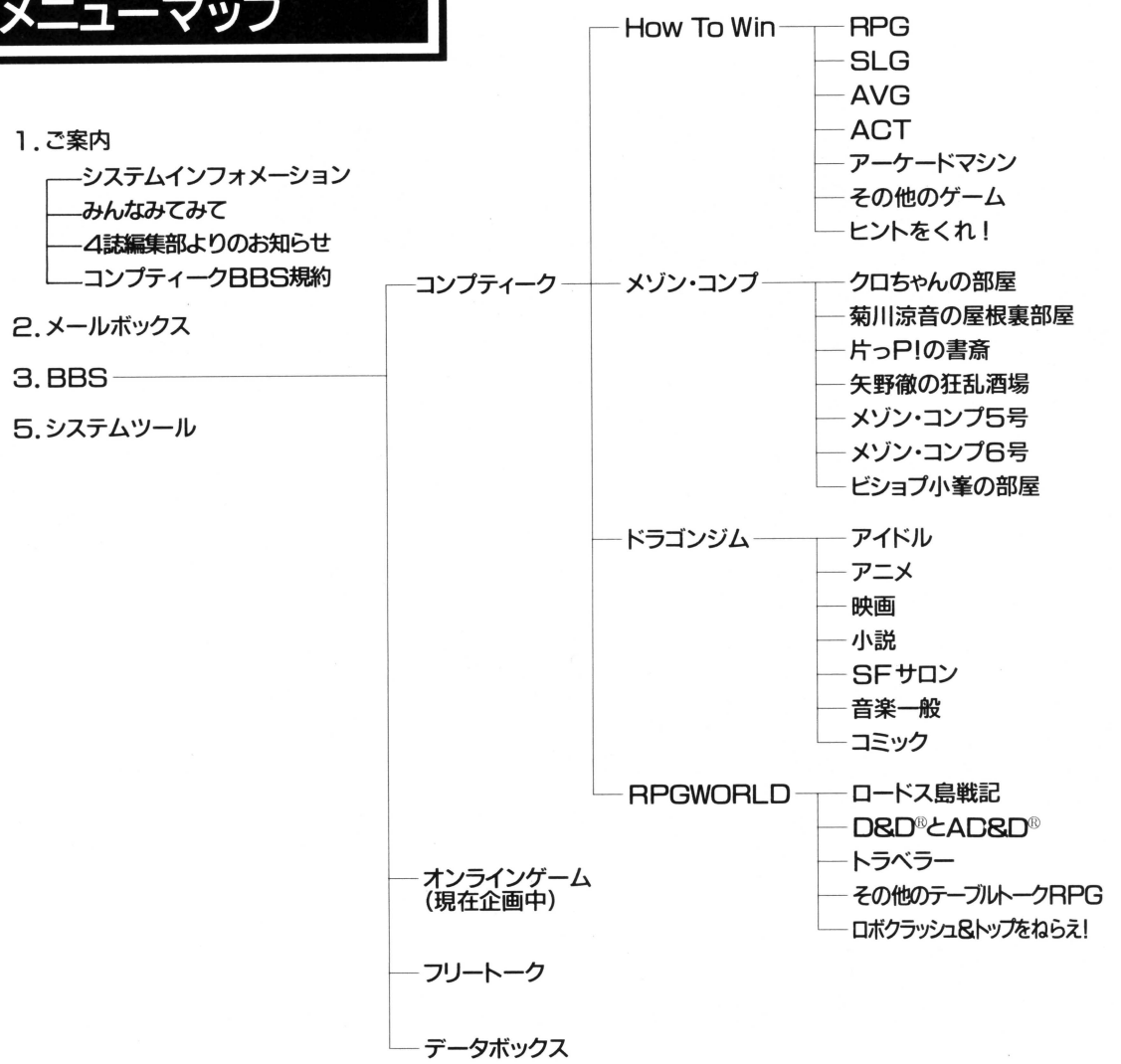
5）これで終了。

ネットワークを通じての友達には、実際に会ったときもハンドルネームで呼びあい、メールを出すときも、ＩＤのかわりにハンドルネームで発送できます。だから、できるだけ発音しやすいもの、覚えやすいものにしたいね。

アクセス番号は
03-730-4511

イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ



〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	S　年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

希望の仮パスワード

〈説明文〉

- この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。
- 破線で切り取ってください。
- 62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
  おりかえし、IDを郵便でお知らせします。
- 規約をよく読んでから申請書を送ってください。

HARD PACK PAGE

秋が来たというのに、毎日暑いねー。秋の夜長をパソコンで楽しんでいるのかな。エッ、新学期が始まってそれどころじゃないって？ ……さーて今月のハードパックページは、カラーラップトップやリコーダータイプのMIDIコントローラーと盛りだくさん。ズームアップでは話題のダイナブックを大特集。Welcome To MACでは『ビジネス・シミュレータ』をとりあげちゃうぞ。シブイぜっ！

NEW PRODUCT……226
ZOOM UP……229
Welcome to Macintosh……230

NEW PRODUCT 1 カラー・ラップトップ PC9801シリーズに登場

やっとラップトップ・パソコンもカラー画面時代に入ったようだ。このたび、日本電気のラップトップ・パソコン、PC 9801 LX シリーズに登場した、PC9801LX 5Cは、同シリーズ初のカラー・ラップトップ・パソコン。もちろん、ディスプレイは、ほかのＬＸシリーズなどと同じようにＳＴＮ液晶ディスプレイを採用している。表示色は８色。液晶なので多少のムラがでるけど、これはしかたがないだろう。色自体は、バックライト付きなので、かなりあざやかに表示させることができる。

液晶のカラー化は、すでに携帯テレビなどで実現されているのと同じで、単純マトリックス方式の白黒液晶にカラーフィルターを組み合わせて色を出している。技術的には、とくに新しいものではないけど、ラップトップのディスプレイとして利用できるだけの大きさの液晶をカラー化するとどうしてもコストがかかってしまう。今まで商品化が見送られてきたのもそのためだ。

今回登場のLX5Cも、モノクロ・モデルのLX5と比べて、差額は定価で11万円。かなり高く思えるかも知れないが、最近のソフトのほとんどはカラー化されているので、金銭的にゆとりがあるなら、カラーディスプレイで使うに越したことはない。メニューや変換の段階などが色で識別されるので、モノクロに比べると格段に使いやすくなるだろう。ＣＰＵは80286とV3.0。1Mタイプ3.5インチフロッピーディスク・ドライブ２機と 40MB3.5 インチ・ハードディスク装置搭載。 問い合わせ／日本電気 ☎(03)454-1111。

▲日本電気のカラーラップトップ・パソコン「PC9801L×5C」748,000円(税別)

 イラスト／スージィ甘金

NEW PRODUCT 2 松下のPanawordがCRTタイプでこの値段!

▲CRT搭載、松下電器産業のAIワープロ「Panaword U1PRO151AI」110,000円(税別)

またまた松下電器産業のPanaword U1PROシリーズに9インチCRT付きのU1PRO151AIが加わった。同シリーズのウリは、AI。AIってのはご存じのとおり、Artificial Intelligenceの略で、人口知能のこと。Panawordは、パーソナル・ワープロの人口知能化を図っているわけだ。

人口知能といっても、ある日突然ワープロがしゃべりだして、「あなたのお仕事、かわりにやっておきましょう」とカタカタとレポートや原稿を書いてくれるわけではない。AIというのは、かなを漢字にするときの変換のまちがいを減らすために、ワープロにも少し考えるように指導しましたというもの。

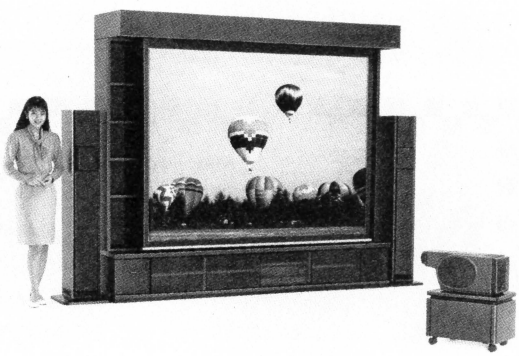
まあ、AIだなんておおげさだよ、といっちゃミもフタもない。たった、110,000円でそこまで考えてくれりゃ、ありがたいというものだ。変換効率はずいぶんUPするし、そのうえ見やすいCRTディスプレイまで積んでるんだぜ！　問い合わせ／松下電器産業 ☎(06)908-1151

NEW PRODUCT 3 液晶プロジェクターでホームシアターもOK

「大きいことはいいことだ！」なんてCMが流行ったのは何年くらい前のことだろう。いや、十何年前になるのかな？　まったく月日が流れるのは早いものだ、なんて感心している場合じゃないな、はやくシャープの液晶ビジョン「XV-100Z」を紹介しなくっちゃ。

というわけで、液晶ビジョンです。プロジェクターから発光する映像をスクリーンに映示して見る、いわゆるビデオ・プロジェクターの1種だ。

大きい！　なんと最大100インチまで拡大可能。列車から飛び降りるインディが100インチに映るのだから、迫力満点。夏休みに大混雑の映画館に行ったのが空しくなってくる。画像もこんなにクリアできれいだし、なんといっても今までのプロジェクターに比べて、ベラボーに明るい。これならなにも映画館に足を運ばなくても、ビデオで十分だ。これからはレンタルビデオでパーソナル上映を楽しむゾ！　問い合わせ／シャープ　☎(03)269-4649



▲「液晶ビジョン　XV-100Z」485,000円(税別)(スクリーン別売)

NEW PRODUCT 4 小さくたって魅力十分!おしゃれな小道具登場

迫力大画面を紹介した後に、今度はおもいっきり小さなTVの登場だ。その名もなんと、「KO・DO・GU」。

4インチの液晶カラー画面搭載で、重さはたったの650g。修学旅行の荷物に詰めても、ドライヤーや、モーニングセット（歯ブラシとか小さな石鹸などのパック）なんかとまるで違和感がない。

手触りのよさそうなキャリングケースの中にはアダプター、乾電池、ワイヤーリモコン、マグネットベースが入っている。8時間充電で、1時間半の使用ができる。画質の方は、液晶とはいえ、各画素2分割による211,200ドットだから、小さくてもピリッとした画面を楽しめるゾ！　問い合わせ／東芝 ☎(03)253-2765

▲東芝4インチ液晶TV「KO・DO・GU」85,000円(税別)
左のようなキャリングケースも用意されている

NEW PRODUCT-5

フュージョンバンドもこれで完璧 MIDI管楽器でジャズもOK!!

ヤマハが、電子管楽器「ＥＷ20」をなんと定価68,000円で発売した。「68,000円？　そんなに安くないじゃないか」なんて言わないで、まあ、じっくり話を聞いてくれ。

ヤマハの電子管楽器には、低価格なもので、ＷＸ11（42,000円）などがあった。しかし、これはコントローラーだけの値段。音源は別売りとなっているので、実際に利用するためには、最低でも42,000円（コントローラー）＋50,000円(音源)が必要となる。ところがこのＥＷ20は、本格的ＭＩＤＩ音源もセット販売されているので、68,000円出せばすぐにでも使える。他メーカーの同レベル機種と比較してもお得だよ。

音源は、４オペレーターのＦＭ音源。用意されている音色は、全部で64音色と、手の届く価格ながら、機能的にも立派なもの。音色には、オーボエ、クラリネット、サックスなどの管楽器を初め、ストリングス、ピアノ、ベースまで幅広い。もちろんＭＩＤＩで接続して、シンセサイザー、リズムマシンなどのデジタル楽器のコントロールも可能だ。

いかにもうまくみせるために、（おっと聞かせるために、かな？）必要となるビブラート、ピッチベント、リバーブ、エコーなどのエフェクト機能も、ひととおりそろっているから安心。

ヤマハでは学校の授業やクラブで吹奏楽の演奏に使ってもらおうと、教材ルートの販売を見込んでいるという。けれどこの価格でこの機能なら、学校以外のところでばかりミュージシャンしているボクたちも大満足！　サクソフォン運指とリコーダー運指の両方が使えるので、手軽なリード楽器としても、いいんじゃない？　問い合わせ／ヤマハ　☎(03)574-9410

▲▼ヤマハのデジタルホーン「EW20」68,000円（税別）上が音源、左下がコントローラー

NEXT! レコードを傷めず、音を再生、レーザーを使った再生装置登場

廃盤になってしまった古いレコードを大切に保存しているレコードコレクターの多くは、めったにソレを聴くことはない。だって、針を落とすたびに、レコード盤がすり減るんじゃないかと、まるで自分の寿命をすり減らしているかのように、ビクビクしちゃうから。

そんなコレクターに、耳より情報。針を使わなくても、レコードから音を再生する装置、「レーザー・ターンテーブル」が開発されたんだ。

原理はＣＤやＬＤに似ている。レーザー光線を、あの黒いレコード盤の表面に当てて、その反射を位置検出センサーで読み取る。読み取ったデータをもとに音を再生する。面に当たるのはレーザー光線だけ。直接接触するのではないから、レコードがすり減る心配は無用というわけ。

▲レーザー光線を使ってＬＰを再生するレーザー・ターンテーブル

レコード針を使った従来のプレーヤーの場合と比較すると、このターン・テーブルは、レコードを40倍も長持ちさせるという。

ターン・テーブルを開発した、米フィニアル社では、まだ、コスト的な問題が残っているので、製品化は見送っているが、ＯＥＭや、企業向けの特注生産から徐々に量産化に入っていきたいと言っている。

気になるのは、その音質だよね。10月４日から８日まで東京・池袋のサンシャインシティで開かれる「第38回全日本オーディオ・フェア」で試聴できるので、キミも一度試してみてはいかが？　問い合わせ／ＣＴＩジャパン　☎(03)251-8141

ZOOM UP

ジャストA4サイズで2.7kg 3.5インチドライブ内蔵。究極の携帯パソコン、198,000円で発売だぁ！

▲小脇にかかえてもバッチリ決まる。デザイン的にもグッド

A4サイズ、重さ2.7kgのDynaBookは小脇にかかえるパソコンだ。

ワープロとパソコンを比べてみよう。ワープロの方がパソコンの何倍も売れている。ワープロの、どこがパソコンよりもイイのか？　まず、用途がしぼられていて、わかりやすい、使いやすいと言うことがある。

でもサラリーマンのオジサンたちがパーソナル・ワープロを買いに走った一番の理由は、安くて、小さかったから。

12万円も出せば、たいていのことがひととおりできるワープロが手に入るわけだ。1セット50万円は出さなければならないパソコンに比べれば、ささやかなお小遣いでだって手に入れられる。そして、なんといってもパーソナル・ワープロは小さい。このせまい日本では、十分な広さのパーソナルスペースなんて夢のまた夢。仮に自分の書斎を持っていたとしても、たいていの場合机1個と本棚1つでいっぱいだろう。そんな中でもたいして邪魔にならない小ささ。パタンと閉じてしまえば本棚の下に滑り込ませておくこともできる。

パーソナルワープロがバカスカ売れたのは、この2つが強力な理由だったわけだ。そこで、最近この2つの魅力を備えたパソコンが登場してきている。中でも評判が高いのが東芝が発売する「DynaBook J-3100SS」。厚さ4.4cm、幅31cm、奥行き25.4cmとぴったりA4サイズ。重さ2.7kgだし、小脇にかかえて歩いたって不自然じゃない。

これで、価格が198,000円というのだから、出荷前から評判が高かったのもうなずける。この安さでは、もうパーソナルワープロ買う人なんかいなくなっちゃうんじゃないだろうか（ちょっと言い過ぎかなァ？）

外見の話はそのくらいにして、中身の方に迫ってみよう。

▲東芝のA4サイズパソコン「DynaBook J-3100SS」198,000円（税別）

CPUは低消費電力の16ビットCPU「80C86」を採用。標準搭載メモリは1.5MB、オプションのICカードを使えば、最大3.5MBまで拡張できる。ユニークなのはこのうち896KBをハードディスクとして使用できること。896KBじゃあんまり大きな意味はないかも知れないけど、A4サイズのパソコンにこういう気配りがしてあるのはメーカーの心意気が見えるようで嬉しい。

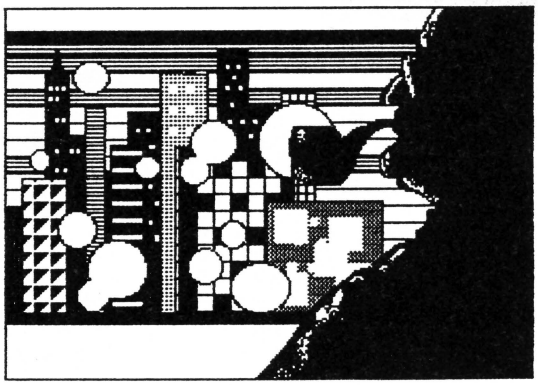
フロッピーディスクは3.5インチのものを1基装備してあるだけだが、これを2基に増設するよりも、内蔵メモリを利用するほうが、処理は早い。

DynaBookはネーミングからもわかるように、東芝のラップトップ、J-3100シリーズの一員。当然2000種類以上のJ-3100用ソフトを利用できるし、周辺機器も接続可能。198,000円で自宅で一太郎が使えるわけだ。オプションの英語MS-DOSを使えば、米IBM社のIBM PC/XTのソフトも使えるゾ。

携帯用のパソコンとして気になるのはバッテリーだが、2.5時間使用可能で、予備バッテリーと交換すれば5時間までだいじょうぶ。もちろんコンセントのあるところでは、付属のACアダプターで使用できる。

パソコンは小型化が難しいとかなんとかいっちゃって、膝に置くと、膝が痛くなるようなラップトップ作ってないで、見習って欲しいネ。

Welcome to Macintosh



今月もマックらしい毛色の変わったソフトを紹介しよう。『BUSINESS SIMULATOR』。一見地味だけど、ビジネスもまた戦いなのさっ!!

目指せ業界ナンバーワン 定年めざして突っ走れ！

◀まずはタイトル画面。タイトルどおり「ベンチャー企業」のシミュレータになっている

さてさて、今回ここに紹介するソフトウェアは、REALITY TECHNOLOGIESの『BUSINESS SIMULATOR』という、会社経営を題材としたシミュレータだ。

「会社の経営」なんて難しそうに聞こえるが、実際にやってみると、なに、たいしたことはない。要は金儲けのシミュレータだ。製品を売りさばいて利益を得る。資本がたまったら会社の規模をドンドン大きくしていって、自社工場をかまえて自社製品を開発し、そしてまたまたそれらを売りさばいて利益を得る。そう、このゲーム（シミュレータ）は守銭奴になるためのソフトウェアなのだ（!?）

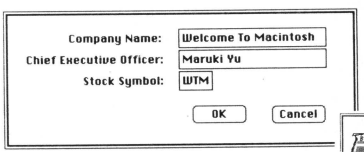
などと言ってばかりいると、本当にたいしたことがないように聞こえてしまうのでこの辺にしておこう。実際はそんなに簡単でも単純でもないし、また決してつまらないものでもない。確かにお金を儲けるのがメインだが、そればかりじゃない。

まず、最初に社名と経営者の名前を入れる。社名はフルネームと略称と両方入れる。すると、オフィスにある自分の机が現れる。時は西暦1987年12月。これから定年までの間に、プレイヤーは始まったばかりの小さな会社を業界のトップシェアを常に維持するような大企業にまで育てあげなければならない（ちなみにこの「業界」は、最後までプレイしてみたがよくわからなかった。マニュアルを読んでもよくわからないし……もっとも英語はそれほど得意ではないのだが……）。

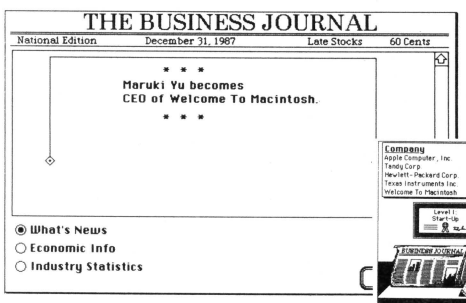
とにかく、最初は始まったばかりの会社だから、自社製品の独自開発や販売、などといった格好イイことはできない。単にある一品目の製品を問屋から仕入れて、利益が上がるように適当に定価をつけて売るだけだ。

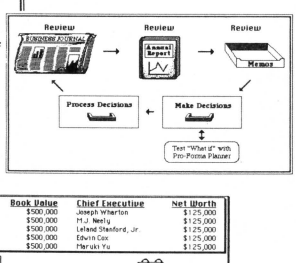
この最初の状態をゲーム中ではレベル1としている。会社の規模が大きくなっていくと、このレベルが上がっていき、同時に経営判断をくだすための要素も増えていく。最終的にはレベル5になる。

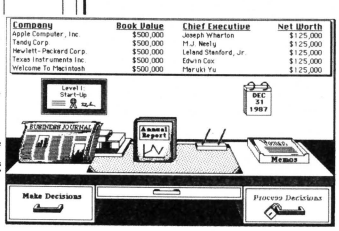
このレベル1の1年目では、仕入れの量と仕入れた製品の定価と宣伝費を指定できる。いくら仕入れるかは自由だが、定価や宣伝費、経済成長率などと比べて考えなければならない。仕入れ量や定価や宣伝費は「業界の平均推移はこんくらいだよ」という値が表示されるので、それを参考にするといい。ちなみに次の段階に移ると生産ラインの建設数を指定するようになる。これ

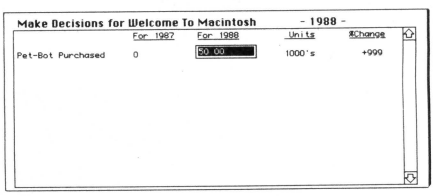


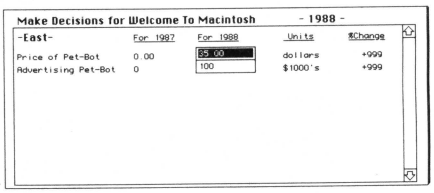
▶社名を決めたら、さぁ、スタート











▲初年度の決定事項はコレだけ。定価、宣伝費、仕入れ数。レベルが上がれば決定事項も増えていく

は自社で製品を作るためのラインの建設数だ。1ラインあたり年間3個までの製品を作ることができる。この時点ではまだ利用できないが、次のレベルからは自社で製品の製造から開発までをやっていかなければならなくなるので、これも重要だ。

さて、次年度の経営方針を決定したなら、あとは1年がたつのを待つだけとなる。もちろん、実際はアッと言う間だ。

1年が過ぎると、今年度のバランスシート（貸借対照表）や損益計算書などを見ることができる。それらの資料をもとに、次年度の経営方針を決定するわけだ。もちろん、その前の経営方針があまりにひどかった場合、会社は赤字になって経営者の立場を追われることになる。そうなっては元も子もないから、経営方針はきちんと筋道をたてて決定する必要がある。ま、細かい話はあとでするので、とりあえず先へ進めよう。

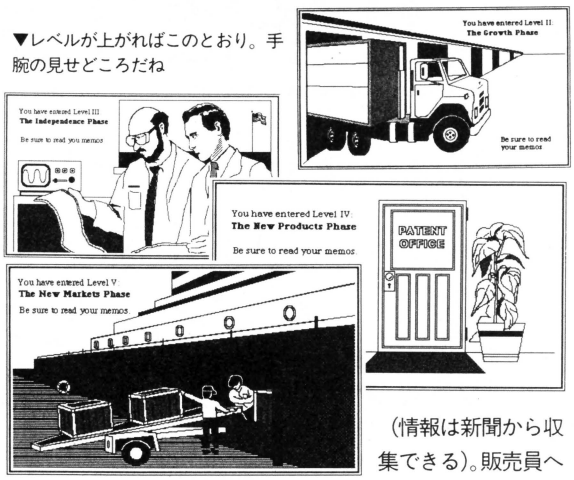
製品の生産ラインが整ったら、早速自社で製品を製造して販売することになる。自社製品の販売だから、当然販売員の必要も出てくるし、また販売の方法も変わってくる。たとえば、製品を販売する場合、定価のうち50%までは現金で、それ以外は掛けで結構、というような決定もできるわけだ（掛け、というのは簡単に言うと「後払い」のことで、製品引渡し後にある一定期間おいてから支払が行なわれる取り引きのこと）。この掛け売りの率や支払期日も指定できるので、完全な現金販売から、最大で定価の90%まで掛けで売る信用販売まで、自由に決定できる。また、販売員に対する支払もある。その販売員の売り上げに対するマージンも指定する必要がある。この値が高いと、販売員の意欲値が上がり、販売成績にも影響をおよぼす。

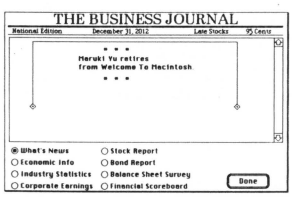
他にも細かい要素がある。スタート当時は製品の種類が1品目だったが、会社の規模が大きくなってくると他に2品目までの研究開発が可能になり、それに対する設備投資も行なわなければならない。また、生産ラインも故障して使用不可能になるものが毎年少しずつ出てくるので、それらも補わなければならない。また、最も重要なのは経済の動向だ。毎年経費は増えていくので、製品価格の値上げによってそれを上回る利益を上げなければならないが、景気は常に上向きばかり、というわけにはいかず、時には前年度を下回る年もある。そうなると、それまでと同じ値上げ率では売り上げ台数が伸びず、大赤字を喰らってしまう。

さて、実際はどうだったかというと、資料の値段や他社の値段よりも1、2割高値で攻めていくのがよさそうだ。販売台数も多少多めでいいから、強気で経営方針をたてることが、会社規模の拡大に一番の近道のようだ。もっとも、あまり強気になりすぎた、経済の動向や他社の動向を無視した経営は絶対に成り立たないので、そこは、情報収集をきちんと行う必要がある（情報は新聞から収集できる）。販売員へのマージンや掛け売りの率はできるかぎり高めに設定して、買い手の意欲をできるだけ高めるような条件にしておく。宣伝費もできるかぎり高く、できれば他社の宣伝費を上回るような値が望ましい。もちろん、それだけのことをすると経費がかなりかかるので、製品価格には十分注意が必要だ。

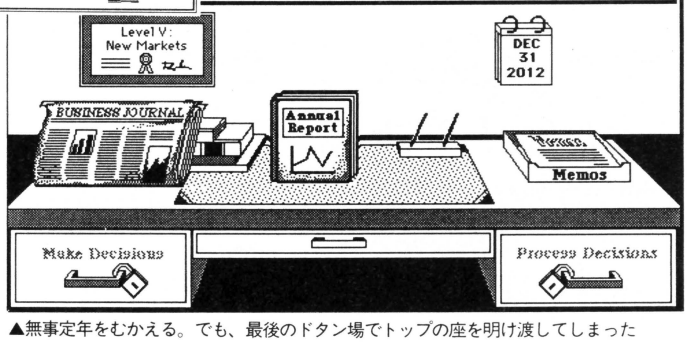
こうして会社の規模を拡大し、業界のトップシェアを確保しつつ市場を広げていき、定年をむかえられれば無事ゲームオーバーだ。実際のところ、業界トップの成績でゲームオーバーにいたるには、少々経験が必要だ。が、ちょっと慣れればビール片手に経営者の気分を味わえる、なかなか楽しいゲームだ。SimCityみたいにある一定の経営パターンにそって会社を育てる、というモードも用意されているので、いろいろと試すのもよいだろう。

▼レベルが上がればこのとおり。手腕の見せどころだね



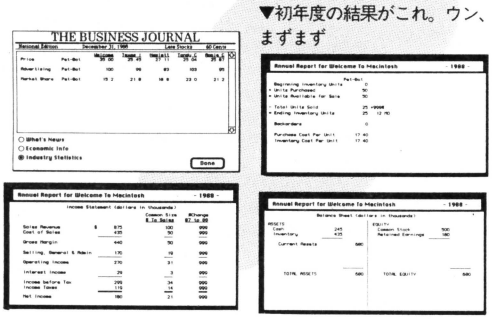


Market Value	Chief Executive	Net Worth
$1,237,778,750	M.J. Neely	$48,750
$734,400,000	Maruki Yu	$180,000,000
$159,650,500	Joseph Wharton	$375
$53,567,500	Edwin Cox	$1,875
$41,615,625	Leland Stanford, Jr.	$3,593,750



▲無事定年をむかえる。でも、最後のドタン場でトップの座を明け渡してしまった

▼初年度の結果がこれ。ウン、まずまず



11月号は10月7日(土)発売

来月はドラスレVI、AD&D®など年末大作㊙情報もついた、新作ラッシュ特集！　んでもってエメラルドドラゴンのアッパレ豪快付録もついてくるぞっ!!

毎月第2・第4金曜日発売
ファミコン専門兄弟誌
ファミリーコンピュータゲームマガジン
勝ファミコン
9月22日発売号もよろしく!!

for New TV-Game Generation.
毎月30日発売
勝PCエンジン
10月号好評発売中!!

Magazine for Game & Comic Fan
月刊コミックコンプ
毎月26日発売
10月号好評発売中!!

EDITORS' VOICE

残暑ざんす。10月号だってのに、いまは8月で熱帯夜ざんす。金魚のテンプラざんす。こんな晩は出るざんすよ。なにがって、ナスのおばけざんす。こんな晩はフハフハしながら対戦テトリスが最高す。(佐)

お盆直前の海水浴場のすぐそばの水着売り場で、水着を買うのだけはやめた方がいい。何故なら、私は限りなくブルマーに近い海水パンツを買うはめになり、砂浜の大笑い者になってしまったからだ。(降)

9月号の「ディードリット・ソフビニプレゼント」、予想通りドッと応募ハガキが来た。ひょっとすると、福袋のHマンガプレゼントよりたくさんハガキが来てるかも。ロードスはHに勝った!?　(敏)

ドラゴンコミックスシリーズ『魍魎戦記MADARA/摩陀羅』は読んでいただけましたでしょうか？　感想・激励のお手紙などいただければ幸いです。と、今月は、なぜか慇懃・謙虚なワシである。(貞)

昨年からずっとダイエットをしようと思っている。でも、なかなか思うようにはいかない。会社に来る途中にあるロッテリアとダンキンドーナツと京樽とドトールがいけない、と私は思っている。(敬)

これを書いているいま現在からちょうど1年先、編集部は締め切りの真最中のはずです。ですが、私は編集部にはいません。休みをとって、広島アニメフェスに行っています。ということでよろしく。(光)

発足以来、勝ち星がまったくない我が野球部。仕事の合い間にキャッチボールはやってるし、合宿の成果もそれなりにあるんだけど……。やっぱ、主将のくせに、まったく打てない磯田が悪い。　(直)

軽井沢……おぉ、軽井沢がボクを呼んでいる！というわけで、電車までの時間をつぶしながらこれを書いている。でも夜着いて朝帰る一泊旅行。どうやら避暑地の恋はボクを呼んでいないようだ。(T)

STAFF

Chief editor …… 佐藤辰男
Senior editors …… 吉田隆　久木敏行
Managing editor …… 角田貢士朗
Editors …… 平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors …… ヨコハママ　圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　平井まさる　高橋　恭　峰　勝己　岸川　靖
Writers …… 安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　丸山秀樹　大場福満　㈲ポ　チ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原　敬　木村典子　坂木恒善　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩　豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　上條邦樹　坂本正吾　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　菊池武史　堀井旅士
Designers …… 高木和雄　I2TOI2　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers …… 林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜　力

コンプティーク
10月号
1989年10月1日
定価530円(税込)

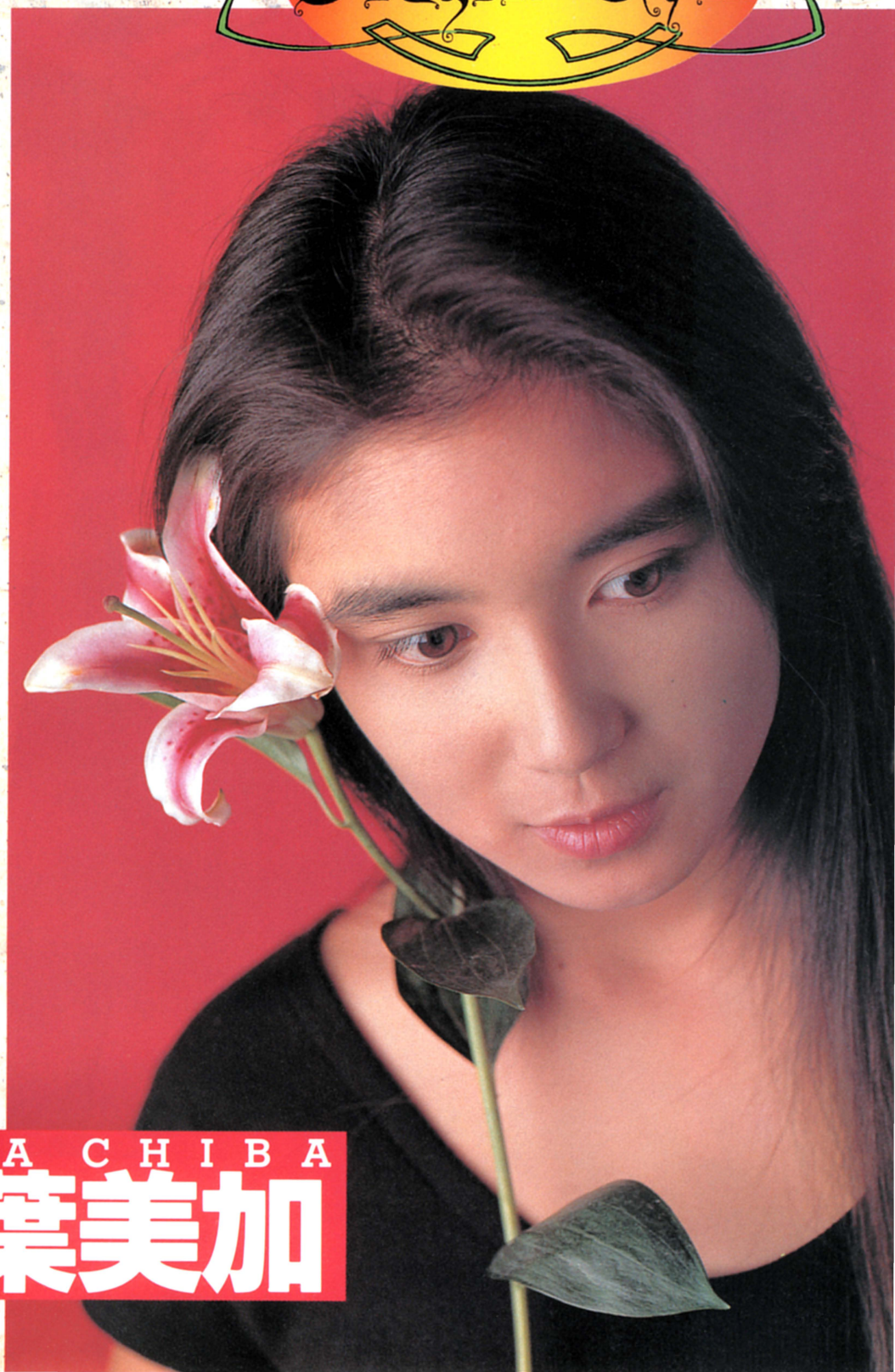
編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2―13―3
電話　編集部：03―221―9851
販売部：03―817―8523
広告部：03―817―8425
印刷所　凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten 1989

雑誌コード　13977―10
Printed in Japan

Dragon Gym

夏休みはなかったけど、歌ってたから毎日幸せ



MIKA CHIBA

千葉美加

●PHOTO:TAKUYA KIMURA STYLING:SUMIKO YAMAGUCHI HAIR & MAKE:YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP) COPY:MAYUMI KITAMURA(POCHI) DESIGN:AKIHIKO SAWADA(TERRACE) EDITION:MASAYUKI ENDOH

M.Ika

——夏バテしてませんか？

「してません。すっごい元気！」

——ストレスたまってませんか？

「たまってません。サイコーです！（笑）」

——ストレス解消法は？

「歌うこと！」

——仕事で？

「仕事もそうだけど、お風呂に入りながら歌います」

——そういうときはどんな曲を歌うの？

「工藤静香さんの『ＦＵＪＩＴＳＵ』とか、明菜さんとか荻野目洋子さんとかいろいろ。やたら歌ってます」

——今、だいじにしているミッキーマウスはファンの人からのプレゼントだそうだけど、プレゼントってどんなモノが多い？

「帽子とか（写真でかぶってる帽子も美加ちゃんのです。たくさん借りてすみません）ポッキーとか。あと白あんぱんやたくあん」

——たくあん好きなの？

「ハイ！　かつおぶしがちょっとついてるのがあるでしょ？　アレが大好き」

——食べ物ばっかりじゃないですか。

「そんなコトもないんですよ。前ね、ピエロのお人形もらったんです。電気つけると、中から光ってすごくキレイなの。ベッドの脇に置くようなカンジで」

——ちゃんとベッドの脇に飾ってる？

「それが、私ってベッドじゃなくてふとんなんですよ。ふとんの枕元に置いてもどーもしっくりこなくて。あげたりするときに、ひっくり返しそうで危ないし」

——えっ、ふとんなの？　珍しくない？

「そーですかー!?　やっぱり日本人はふとんですよ。ベッドなんてダメ」

——ふとんにかつおぶしたくあん？

「そうです！　でもここのとこ忙しくて３カ月くらいお米食べてないなあ……」

INF

ちば・みか／本名・同じ。昭和47年6月7日生まれ。岩手県釜石市出身。158cm―43kg。80―58―80、A型。★ホリプロTHE1986オーディションベストボーカリスト賞受賞。5月21日「BRAND-NEW TOMORROW」でデビュー。9月22日、恵比寿ファクトリーにてLIVE。10月10日には写真集発売。オマケに10月21日に1stアルバム「行くね！」もリリース。「パオパオチャンネル」金曜日レギュラーもよろしくね！

この夜のヒミツは忘れない
浅香　唯

◀新曲だって好評で、むかうところ敵なしだよ

◀ドラマや映画、そろそろやってほしいなー

浅香の唯ちゃんのツアーの初日におじゃまさせていただいたのですが、６曲歌ったところで唯ちゃんは倒れてしまい、とりあえずそこで中断となってしまったのでした。唯ちゃんってば、あんなちっちゃい体でバリバリ仕事してるし、今年の夏は異様に暑いし、きっと無理しちゃったのよね。どうぞお大事に。

でさ、不謹慎だとは思うけど、こういう場にいあわせるのって、すっごいラッキーのような気がしてしまうんですよ。だって唯ちゃんが倒れるなんて、そう何度もあるわけじゃないじゃん？　その現場にいたのって、唯ちゃんと秘密を共有したみたいで、なんかうれしくなっちゃうんだよねー。唯ちゃんだってこの日のことは忘れないと思うし。

上の２枚の写真だって、唯ちゃんが倒れる前のカットだと思うと有難みが出てくるでしょ？

気づいてみりゃ　大シンガー
酒井法子

◀野郎どもの熱い声援に包まれるかれんな花

◀一曲一曲に込める想いも深い。よって感動する

唯ちゃんにひき続き、のりピーちゃんもツアーの初日です。

今回は夏っつうことで、どーんと派手にキバッた舞台構成で、目は釘づけ。オープニングからボブのかつらかぶって「DON'T STOP GENKI」で皆の衆も踊る踊る。こういうかつら姿見ると、聖子ちゃん思い出しちゃうなあ。こういう派手な衣裳着ても、衣裳に負けないくらいの実力アリだから、カッコよくキマってました。

新曲「さよならを過ぎて」は胸がキュンとなる秋の歌、詞が女の子ウケしそうだし、カラオケでもてはやされるんではないでしょうか。“秋は夏をやさしく殺しにくるスパイ”なんて秀逸フレーズをセツセツと歌いあげる法子さん、元気と明るさで勝負していたデビュー当初が、はるか昔に感じられます。

これからはバラードで勝負するシンガーだっ!!

夏休みなので　ちょっぴり冒険
坂上香織

◀ドラマ『ゴメンドーかけます』もチェック！

コイズミさんの「ナツメロ」以来、なつかしソングのカバーが流行してます。香織ちゃんのセカンドアルバム「夏休み」は全12曲中６曲がカバーソング。シングルカットされた「グッドバイ・マイ・ラブ」（アン・ルイス）「夏休み」（吉田拓郎）「夢で逢えたら」（大滝詠一）など時代を越える名曲のオンパレード。

残りの６曲はオリジナルなんだけど、香織ちゃんにしてみれば、カバーナンバーの原曲は知らないんだろうから、区別なく歌ったんじゃないかな。

いちばんのオススメナンバーは名曲「夢で逢えたら」。大滝氏にも吉田美奈子さんにもなかったあどけなさとラブリーさが最高です。

にぼし　梅ぼし　星にもいろいろある！
星野由妃

◀オリジナル全８曲を熱唱。写真で見るよりもきゃしゃで大人っぽい

新曲「はなさないで」がグッとせつない星野由妃ちゃん。作詩家・上野正希子としてもがんばってます。

先日行われたファーストライブでは、事前にファンの人たちに「星に関するモノを持ってきてください」って告知してあって、コレがけっこうおかしかった。けっこう多かったのが梅ぼしとにぼし。五木ひろしの「夜空」のジャケット（星が出てる）とか、中日ドラゴンズが優勝したとき、胴上げされてる星野カントクのテレカとか、どこから持ってきたんだいっつうようなのもあった。みなさん、なかなかのセンスをしてらして、由妃ちゃんも喜んでました。余談ですが、星野カントクのテレカほしい……。

神秘のヴェールが　いま落とされる
高岡早紀

◀詳しいことは☎03・857・9999まで

お決まりのイベントはやらない、水泳大会にも出ない、雑誌露出もひかえめで、あまりファンの人と接する機会のなかった高岡早紀ちゃんですが、いよいよ神秘のヴェールがはがされるときがきました。ジャーン!!　ファーストライブが決定だーっ！　10月10日と11日、場所は青山スパイラルホール。このライブ、噂によるとかなり凝ったものになるらしい。ステージを装飾するのはもちろん、客席やロビーまで演出がほどこされるとか。もちろん歌の方だって、ありがちな構成じゃないだろうから、これはもう行くっきゃない！　眠れぬ森の妖精・早紀ちゃん。得意のバレエもぜひ披露していただきたいものです。

ナヴィのはじめてアルバム
細川直美

愛称が“ナヴィ”に決定した直美ちゃん。ゴクミ、フジミときたから、絶対にホソミだと思ってたのに。

セカンドシングル「ナヴィのはじめて物語」は夏っぽい湘南サウンドで、超名曲。で、この曲のロングバージョンがあってこれまた一聴の価値アリ。ハードロックっぽくなったり、なぜか音頭になったりもして、こんなに遊んじゃっていーのかいってくらい遊んでる。9月10日リリースのアルバムに収録されてるんで、絶対聴くべし。

▲15歳になりました。受験生です。けど無邪気な笑顔は今月もラブリーです

ぺぱあみんと

ロック界では、複数バンドがワーと出演して、お祭りみたいにやるのってよくあるけど、アイドル界でもそういうオイシイイベントがちらほら出てきました。

“ぺぱあみんと”はテイチクさん主催のイベントで、この日は石田ひかりちゃん、佐藤忍ちゃん、エンジェルスが登場。それも1曲ずつ、なんてケチなもんじゃなくて3〜5曲をバッチシ披露。こんなお買い得なイベント、めったにない。レコード会社主催もヨイけど、プロダクション主催や出身地別とか、どんどん増えるといーのにね。

HeBeES

で、こちらはHeBeES。イベント開演前から、会場には9月21日に発売される奥永知子ちゃんのデビュー曲がずっと流れてて、気づいたときにはすっかり覚えてた。で、いきなり登場したのが早坂好恵ちゃん、「絶対！」を元気いっぱいで歌って「バイバーイ」と去ってしまった。嵐のようなインパクトで、まさに“爆弾娘”らしいゴーカイぶりでした。この曲がデビュー曲になるかどうかはわかんないけど、とりあえずこの日見れた人はラッキーだ。

最後はアルバムも完成、余裕で登場の里中茶美ちゃん。魔法の声はもうファンの人にはおなじみですが、茶美ちゃんの不思議な声にやっぱり魅了されてしまいました。

ナマでいこうぜ！

ナマと言えばこの人 コイズミ堂々登場

“スーパー ウルトラ ハード”のコイズミさんですが、見た人ならわかると思うけど、もう腰が抜けるよ、こりゃ。もうさー、違いすぎるんだもん。

まず、バンド（今年も怪獣大図鑑バンド）との関係がすごいカッコイイ。フツーのアイドルライブだと、どうしたって間に合わせのミュージシャンって感じになっちゃうけど、コイズミさんの場合、もう結成10年、呼吸ぴったりって雰囲気だし。あとMCっていうか、お客さんに気軽に声かけたりして、観客を喜ばせるのが上手い。各会場のお客さんが「今日のライブは特別だ」と満足して帰ってると思う。余裕があるからそんなコトできるんだろーなー。

「ラブ・ユー東京」のハウスバージョン、「呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン」と岩を割って登場した「アクビ娘」、男性ダンサーとの絡みはエッチだし、衣裳は超ミニ……とどこをとっても見せ場だらけの全20曲でした。感動したよ。

◀「木枯し」「MEW」なども聴かせます

◀楽しそうなバンドの皆さん

▲どよめく観客挑発しまくるコイズミさん

◀「マネしてもいーよ」は誰に向けられた言葉

New Disk 愛犬ポチのこれっぱっち

今回は日本大紀行！ アッコの夏だよ

アッコちゃんのセカンドアルバムはなんと「日本『生稲』紀行」ときたもんだ。前作が「『生稲』De Dance」でしょ。そーゆーセンスもヨイけど、今回はタイトルで損してるような気がする。だってさー、中味がスッゲーいーんだもん！　なのにこのテのタイトルついてるとやっぱ「企画モノかな」とか思って、聴かない人も多いと思うわけ。こんなにヨイアルバムに仕上がったんだから、正統派でキメた方が良かったんじゃないの……と、おせっかい。

▲バラード中心に全8曲収録。泣けちゃうような曲もあるんで、秋の夜長にひとりで聴くのも、また格別

河崎実のアイドル大図解

▶4人兄弟のまん中です。わりと放っとかれて育てられました

永遠の妹像にふさわしいサワヤカ愛子ちゃん

カルビーポテトフライのCFの娘って言ったらわかるかな。笑顔がフォトジェニックな愛子ちゃんは自ら演劇部を創部するほどシンが通った少女なのだ。

フォトジェニックだ。仲々できないよ。でも女優さんを目指すならもっと色んな表情をしてほしいと思った僕なのであった。そう指摘すると、中学の時廃部寸前だった演劇部を立て直して部長をやってたっていうんだからこいつあ参った。見た目はおとなしそうなバンビみたいな少女だけど結構ガッツンガッツン来てたらしい。「でも、セリフ間違えるな、って皆に言うくせに私が一番トチるドジは直らないんでした」とカラカラ笑う愛子ちゃんに僕は永遠の妹像を見たのでした！　女優として現れることを祈る！

▶イラスト解説

①小学校の時は、ほどんど誰とも話さず、ドヨドヨドヨッと暗く教室のすみで本を読む子でした。
②中1の時、どさくさにまぎれて演劇部を創部しました。中3で公演をやったんです。
③TBSラジオの『これからアクション』の収録の時、Tシャツをうしろ前に着て、恥ずかしかった…。
④中2まで電車の乗り換えって、できなかったんです。いつも妹に手を引かれてた。

澤崎愛子ちゃんに僕が注目したのは、カルビーポテトフライのCFなんだよね。「おー、カルビーのポテトフライ〜」ってサワヤカに歌ってる姿が「オッ、いかにもカルビー好みの、藤谷美和子からの伝統の、カワイコちゃんでー」って思ったの。で、単に会いたくなっちゃって会ったの。このページはトレンディな君たちのページじゃなくて完全に私のページだかんね。僕ァまったく幸せ者でコンプにゃー足を向けて寝れませんぜ、まったく。しかしCFと愛子ちゃん、声がちがうんだよね。そーか、あれはフキカエだったのかー！　子供っぽい歌声じゃなくてホントの声はちょっと低くて冷静なんだよな。そー、松本伊代ほどじゃないけど、そーいう軽いショックあったな。でもモチロン実物のがヨロシイ。特に造型がイイ。ホラ、こんなおさげ髪っつーか、たばねた髪が似合う女の子っていーぜ。単なる俺の趣味かもしれないけど。んで、歯がキレイにそろう笑顔がいい。いわゆる「芸能人の営業笑い」って奴。この笑い方ができる人ってのは天性のものだと僕ァ思うね。野球のバッティングセンスと同じ、できない人はホントできないというのと同じ。愛子ちゃんの天性の笑顔は素晴しい。

▲最近花井愛子さんの本をよく読んでます

PROFILE

昭和48年6月12日生まれ。埼玉県出身で血液型はB型。身長156cm、体重45kgでB84W61H86。靴は23cm、服のサイズ9号。特技は日舞（藤間流）と民謡。CFは「お〜カルビーのポテトフライ♪」と歌っていたのさ。双葉社漫画アクションのミスアクション特別賞に輝くカワイコちゃん。

澤崎愛子ちゃんの巻

撮影／堀内秀昭

①ドヨドヨドヨッと暗かった
演劇部
②演劇部を創り、部長に就任
AIKO
③公開放送で、恥ずかしかった
④中1まで、乗り換えできず…

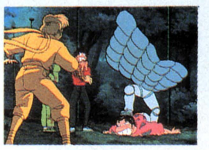
画・石原豪人

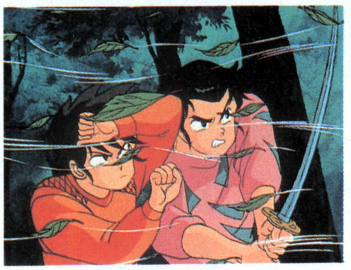
裏時空戦士

やまざき拓の

OVAシンドローム

地方に旅行に行くと、TVの再放送が楽しみである。この間は関西で『うる星』の再放送を見て、感動してしまったのだった……。





うる星やつら 電気仕掛けの御庭番

そんなわけで、今回のOVAの新作は、私も楽しみにしていた『うる星』である。

さて、TVシリーズの終了間際に放映された「真吾」シリーズ。原作ではけっこう長かった話をむりやり1話に収めたため、消化不良に終わってしまって不満が残った。

今回はそのパート2である。慎吾が面堂家の御庭番として仕え、了子の偵察に出かけてそこから駆け落ちに発展して……あとはまあお決まりのドタバタ活劇。

この「真吾シリーズ」に必ずからんでいるのが、テレビである。しかも必ず時代劇だ。これがまた、真吾の行動パターンのテキストになっており、それがそのまま実生活に応用（？）されているのである。それに巻き込まれた周囲の人間は、まったくいい迷惑だ。よって今回のように、また悲劇（？）が生まれることになるのである。

さてさてOVA版だが、ストーリーの流れは、ほぼ原作に忠実。ノリもそれなりのものを踏襲したものだったのだが、何かこう1つ物足りなさを感じた。起承転結の仕方は確かに『うる星』なんだけども、どうもパンチに欠けている。見せ方に大胆さがあまり感じられなかった。

それは具体的にどの辺かというと、まずはキャラのアップ。バストアップはいくらでもあるのだが、画面全体に「どんっ」と迫って観る側を威圧するようなものがあまりない。またチェイスシーンにしても、TVシリーズのときに比べると、騒々しさが今一つという感じだった。

原作のコマの絵にこだわりすぎて、こうなってしまったのだろうか？　もっとメッチャクチャな、アニメならではのショーアップができると思ったのだが。そういう意味では優等生的な出来ではあるのだが、もっとハメをはずした「あそび」が欲しかったなあ、と感じたのであった。

BGMは、TVシリーズのものをそっくりそのまま使っているので、すんなりと入って行ける。ひそかに新BGMに期待していたのだが、それはなかったようで、ちょっと残念。

総合的には、「無難な構成だった」というのが今回の感想だ。さて、次回のシリーズは何だろう？　オリジナルなんかも出してもらいたいと、ふと思ったりするのである。

●『うる星やつら　電気仕掛けのお庭番』ポニーキャニオン　5665円(税込)　原作／高橋留美子　※一月に吠える』も同時発売

アニメーションビデオ月間BEST10

順位	売上・万	タイトル	発売元
1	8.9	機動警察パトレイバー VOL.7 特車隊、北へ！	バンダイ
2	7.6	機動戦士ガンダム0080　VOL.4	バンダイ
3	4.3	新・キャプテン翼　第1巻	CSG
4	3.8	風魔の小次郎　第3巻	CSG
5	3.3	風魔の小次郎　第4巻	CSG
6	2.4	鎧伝サムライトルーパー外伝　VOL.2	CSG
7	2.3	トップをねらえ！　3	バンダイ・V
8	1.5	冥王計画ゼオライマー　プロジェクトⅡ　ー疑惑ー	TO
9	1.3	ARIEL VISUAL SCEBAI　最大の危機（前編）	PC
10	1.1	ムーミン　VOL.0	東北新社/VAP

7月1日～31日オリジナルコンフィデンス調査

Newtype 攻略日誌

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

ファン待望のコミック『ファイブスター物語』新シリーズでいよいよ連載再開だあ!!もっちろん表紙も永野護。いや～、長い間お待たせいたしました。さて巻頭特集は帰ってきた『ガンダム』特集。つづいて『妖刀伝』『メガゾーン23』『サイレントメビウス』キャラクターズによる今秋おすすめ、実践ファッション特集。もちろん『シュラト』『帝都大戦』情報もバッチリ！久々のモノクロ特集はなつかしの『ウルトラマン』考現学。新連載コミック『妖刀伝』も読むっきゃない!!って。

月刊NEWTYPE10月号（税込定価410円）ふろく『ゴジラ2』ポスター、特製システムカードがついて好評発売中!!

空想科学電影館 其ノ十二

『帝都大戦』公開迫る!

きしかわおさむ

今年の夏は旅行の計画を立てていたのだが、ビデオ、風呂釜と次々に壊れ、その修理費でとこへも行けなくなってしまった　合掌

▶超能力増幅装置をつけた中村雄昂（加藤昌也）
◀画面に登場するだけで存在感がある嶋田久作に期待

◀高僧に扮するのは丹波哲郎

▶辰宮雪子役の南果歩

▶イモ虫に変身する少女。イメージが恐しい場面だ
◀加藤の顔をした3人の子供たち。雪子が見る悪夢

昨年1月に公開された「帝都物語」のシリーズ第2弾『帝都大戦』が、9月15日(金)より、全国東宝洋画系でロードショー公開される。今回は、完成直前のフィルムなどから、この新作の魅力を紹介しよう。

さて、映画化第1作は原作の1～4巻をダイジェストし、時代も明治、大正、昭和とめまぐるしく変化するため、映画としての仕掛けや見せ場等が多いものの物語としては判りづらいという声が多かった。個人的には美しいカメラアングルと計算された画面レイアウト、それに全編を貫く様式美のような美学が、華麗な絵巻物のような印象を与えてくれて、満足していただけに、脚本の弱さというのが残念だった（しかし、1～4巻の大長場を2時間強に収めたという力量は評価したい）。

ところが、今回の『帝都大戦』は、原作でいえば第11～12巻の外伝をアレンジし、オリジナル色が強くなっているという。つまり、原作の大河ドラマのような多数の登場人物が繰り広げる人間絵巻ではなく、主人公ともいうべき人物を中心にすえ、シンプルな物語作りに徹しているのだ。

その物語とは、昭和20年の終戦直前の帝都・東京を舞台に進行していく。

東京は連日、B29による空襲を受けており、日本の霊的指導者ともいえる高僧・観阿彌光凰（丹波哲郎）は、逆転勝利となる呪術を使った秘密計画を進行させていた。ところが、地獄より復活した加藤保憲（嶋田久作）が、帝都の死にとどめをさすべく立ちはだかる。その加藤に対抗できるのは東京の守護神・平将門の末裔である辰宮雪子（南果歩）だけであった。空襲によって廃墟となるつつある東京で、互いの運命に導かれ一大超能力戦が展開する……。というようなもので、加藤VS雪子の戦いが全編を貫く縦糸、彼らの関わる人物が横糸となって物語が進行する。

スタッフにはハリウッド、香港から第一人者が参加しているこの作品、和製SFXホラーとしても楽しめそうだ。(でも、ちょっとグロいかもしれない）ではまた！

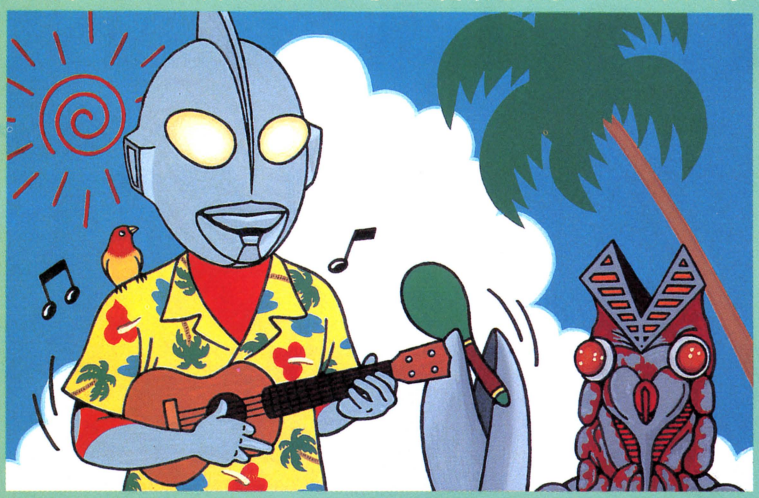
◀『帝都物語』はビデオ・LDとも、ポニーキャニオンより発売中。新作を観る前にチェックしておくという手もある。監督／実相寺昭雄　主演／嶋田久作

欄外情報　『ゴジラ』シリーズの最新作『ゴジラ対ビオランテ』の公開日が本年12月16日と決定した。　監督は大森一樹、特技監督は川北紘一。ゴジラのデザインは、初代ゴジラに近くなっている。ビオランテは植物と動物の合成生物という設定で、その形態は次々と変化していく。自衛隊の秘密兵器も登場するそうなので期待して待とう！

イキなカントク 實相寺昭雄の

すみてがかれ!

映像を作る苦労に少しでも触れた人なら判る、音楽と効果の大事さ。ホントに映画って音楽次第なところがあるんだよなあ。さて、監督はどういう考えで音楽をつけているのかな。



イラスト／塩見正一

♬♪♬ 音楽は理屈ぬき ♬♪♬

絵に音をつけるってことは、そんなにむずかしいことじゃないが、火薬ドンパチが多すぎると、特撮ものの場合、音が抜けるのは、よくあることだ。まア、抜けてもおかしくないように全体の雰囲気をつくっちまうってことだが、むかしよくあったのは、絵の感じと音の感じが合わないってことだった。

そのちがいは、よく見ると『ウルトラ・シリーズ』でも、結構あるんじゃないか。怪獣とか、宇宙人とか、飛行物体とかは、ラッシュの段階でかたちも摑めるから、別にどうってことはないのだが、一番差が出るのは、光線の類だ。ダビングのときは、大抵後処理の光学合成が全部は間に合っていないから、特技監督がフィルムにつけた、デルマのサインを頼りに、音をつけなくちゃならない。

口じゃ“こんな感じ”とか、“金属的な奴”なんて説明はされても、作画が出来上ってみると、“あれえっ!? こんなんだったのか”てなことがよくあった。音響効果さんが完成試写のときに、頭をかかえている姿を何度も目にしたものだ。

絹を裂くような鋭い音を、宇宙船の怪光線につけてダビングが終り、合成ができたそのカットを後で見ると、やけに太い粘りっ気のある仕上り（デザイン）だったりする。本当は、全部絵がそろってから打合せもやり、ダビングに入れればいいのだが、そんなことは夢物語だから、いつも、音響効果さんに皺寄（しわよ）せがいって、泣かせていた。これは何も毎週放映のテレビの特撮ものだからじゃない。そんなに仕上げのスケジュールを余裕をもってやってる本編も少ないだろうから、光学処理がある場合の宿命とも言えるだろう。とにかく、日本ではね。

ぼくの『帝都物語』のときだって、前述カット以上の合成だったからダビングはデルマだらけだった。余談だし、音にはあまり関係なかったが、あのときは上映に間に合わなかった合成カットもあった。光学技師の中野稔さんが、執念を燃やして、映画が上映されてもなお作業をつづけたカットがある。銀座四丁目で、市電が交叉するというものだった。上映には間に合わなかったが、ビデオ版には入っているから興味のある方はどうぞ。

さて、音のことだが、俗に言う効果音じゃなく音楽となると、絵につける鉄則があるわけじゃなく、個人的な監督の幻想で勝負するものだから、“良かった、悪かった”の規準や印象も千差万別で、映画の場合の音楽に対する賞なんか、よく選べるものだ、と不思議でならない。きっと、何かちゃんとした価値基準があるのだろうが、まア、こんなことあまり考えても仕方がない。要は、音楽は手前勝手につけようじゃないか、ってことでいい。

駄目な、つまりは演奏も下手、間ちがいだらけ、アンサンブルもバラバラ、なんて音楽も、あるとき画面にそれを合わせれば絶妙な効果を発揮することだってあるのだから。ややこしいわけだ。ぼくも、たまに、駄目な音楽をつけるときがある。録音のとき、集まったプレイヤーの方々に、初見の練習なしで弾いてもらうこともある。『ウルトラマン』のときは、ウルトラマンがスカイドンにつぶされるところで、テープの音楽を段々ゆっくりと間のびさせもした。

テレビのシリーズの場合、一回か二回の溜め録りをするから、いろんな音楽的要素が欲しいときは、ダビングのとき、いじくらなきゃならない。そうじゃなくとも、監督によっちゃ、ロマンチックな語らいのためにつくられた音楽を怪獣のところで流したり、いろんなことがやられていた。

鑑賞用の純音楽じゃないから、駄目なものでも使い道があるってわけだ。音楽とて商売になったり、流行したり、ってことも、監督の幻想とは関係がない。

『ウルトラマン』の音楽なんか、はじめに流れる主題歌からして、単純なものだったが、あれはあれで、おさまっているのだ。

絵に音をつけるのは、たのしいよ。理屈じゃないからね。

CORDINATE／MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST／YUTAKA KONDO

小川範子の おっこらせ日記

NORIKO OGAWA

16歳になった範ちゃん 今月はちょっぴり新装開店

▲いちばんよく見る出演ドラマは『愛の嵐』だそうです。芸能生活10年もの大ベテランです

先日は、台風の中バスツアーに参加していただいて、本当にありがとうございました。雨女の名に恥じないお天気だったけど、晴れているのとは、また一味違う盛り上がりがあって、とっても楽しかったです。

私も16歳になりました。と言ってもほとんど変わってないんですが…。いろんな人に「もうちょっと大人っぽくなってね」って言われちゃいましたよ。献血ができる年令にはなったんだけど、針がダメなので、献血はまだ未体験です。

今はコンサートのリハーサル中です。曲順も初めに私が決めて。でも、自分で選ぶと、どうしても自分の好きな曲だけになっちゃうんですよね。河西さんと麻生さんと、あーでもない、こーでもない、とワイワイ決めました。昨年のファースト・コンサートは全曲6分のオリジナルで、セットもそれほど凝ってなくて、ありのままの私を見ていただこうってカンジ。今年は、もうちょっと違った面も見せられればいいなぁと考えています。"冒険"というほどたいしたものじゃないけど。

そうそう、今年も行ってきました。キョンキョンのコンサート。いやー、本当にカッコよくて。でも、自分でも見方が昨年と変わったなぁと思うんです。昨年は「あー、キョンキョンが動いてる！」ってカンジで。いつか私も同じステージに立てるかなぁ、なんてぼんやり考えてた。それが今年は中野サンプラザで"いつか"がもう2週間後なんですよね。

コンサートは迫ってますが、最近はわりとゆっくりしたスケジュールで、昨日は丸一日オフでした。久々のオフで、いろいろやりたいこともあったんですが、昨日はま、いいやって甘えて、ずーっと寝てました。夕方の5時まで。朝ごはんのときに一度起きたんだけど、また寝ちゃった。それから『夏色の天使』を1週間分見て、ついでに『スタンド バイ ミー』まで見ちゃいました。もう2年前なのに、私って全然変わってないなー。

お休みは、あまり長くもらうとダメ。いろいろ考えすぎちゃうから、やっぱり1日くらいだと、考えても結論でないから、考えないようにするんですね。でも、3日あると考えちゃうんですよ。だから、私って家にいるときってすごく無口。お母さんに「ご飯は？食べるの？」「うん」「おフロは？」「うん」「洗たくものは？」「はい」ってカンジで、ほとんど喋らない。で、機嫌がよくなると「お母さあん♡」って甘えて…。わがままな娘だなぁ。

お休みの次の日の仕事が、ドラマやラジオだと最悪ですね。家で全然喋らないから、仕事場に行っても、なかなか言葉が出ない。ラジオだと、エンディングの「また来週」って言うあたりで、ようやく本調子になります。その逆に、写真撮影のお仕事だと「肌の調子がいいぞ」っていうのがあるんですよね。

最近は、何にも気にせず、食べたいときに食べたいだけ食べてるので、体重もピークです。「さぁ！ 今日からダイエットするぞ」なんて言っても、1時間しかもたない。明日からダイエットするから、今日は食べ納めだなんて決めても、明日になると忘れてるんです。でも、私はボディコンではなく、ナチュラルコンシャスでいきますから。

それでは皆さん、コンサートでお会いしましょう。お待ちしています。

▲おっこらせ日記の内容を、ファンの人によくつっこまれるので、今月は少し言葉を控えたとか

読者通信

今月はなんとサイン入りなんだからね

範ちゃん自筆のタイトルロゴも新しくなり、ちょいと新装開店です。けど、内容の方はこれまで通り。飾らず気どらず素顔の範ちゃんを披露してもらっていきますのでよろしくね。

で、ささやかなイメチェンを記念して今月の生写真はサイン入りです。バスツアーのカットなので、できればツアーに参加できなかった人にあげたいけど、誰が参加できなかったかなんてわからないので、ま、いーや。インパクトの大きい手紙の筆者に贈ります。サイン入りは5名、なしは15名です。ガンバレ。お題は「コンサートの感想」が課題ですが、自由に書いてちょうだい。おっと、今月のラッキー野郎は発送をもってってヤツだ。

題字&イラスト／小川範子

撮影／江尻宏明

※ツアー写真希望者は、「うるわしの範ちゃん係」まで！

銀幕見聞録

♠と♥のMOVIE COLUM

残暑を吹き飛ばせ！　というわけで、この秋は、気分爽快のアクション映画のオン・パレード。4代目ニューボンド、ティモシー・ダルトン主演の007シリーズ15作目『消されたライセンス』。スーパー・クレージーなロス刑事リッグスが大活躍する『リーサル・ウエポン2　炎の約束』など話題作が続々登場。また、ホラーのジャンルもますます広がってきて見のがせない。アクションをとるか、ホラーをとるか、さあ、どーする！

この秋はアクション&ホラーが大収穫だ！

タイトルに“007”がついていない理由は!?
『消されたライセンス』

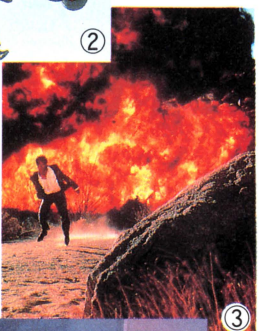
♥「いつもクールなジェームズ・ボンドが友人の復讐のために立ち上がるっていうのは新しいパターンね」（写真①②③④）

▶「人間臭いボンド役を演じるT・ダルトンってステキ」♥

▼「007名物のアバンタイトルのアクションシーンは健在」♥

①

②



▶「たった一人で、巨大な麻薬組織に立ち向かうボンド。悪役R・デビィがシブイ」♠

③

◀「例によって、アクションは危機また危機」♠

④

♠「おまけに情報部員としての最大の特権である“殺しの許可証”（Licence To Kill）を取り上げられ、もうメタメタ。“007”というコードナンバーもない一匹狼。はぐれ情報部員、つまり民間人として戦うわけだからね」

♥「クールに任務をこなしていた、S・コネリー。小粋でユーモラスなボンドを演じていたR・ムーア。2人に較べてティモシー・ダルトンのボンドは、一番フツーの人に近い感じね。友人の事でカッと怒りに燃えたり、2人の女性にモテて、ちょっと困っちゃったり、……」

♠「それぞれの役者のボンドの良さってあると思うけど、とりあえずT・ダルトンの起用は成功だね。生身の情報部員という感じがして、ボンドがより身近なヒーロー像となった」

♥「それに、この人もともと舞台俳優でしょ。どことなく上品で、いかにも英国紳士のムードがあって良いワ〜」

少年の日の想い出を描いたファンタジック・ホラー『汚れなき瞳の中に』

♥「これはジャンルで言うとホラー映画なのかしら!?（写真⑤⑥）

♠「少年が、その昔に惨殺された少女の霊と出逢うのだけど、ひとくちにホラーとは言いがたいナ。もっとしみじみしていてファンタジックなムードがある。それに、犯人を探していく過程はミステリー・タッチだし」

♥「ホラーというより、ファンタジーよね。主役のルーカス・ハースも可愛いし。『刑事ジョン・ブック　目撃者』に出ていた子役ね。イタリア系一家の家族愛も描かれているし、もちろん恐怖シーンもあって盛りだくさん！　でも、タイトルが何かピンとこないんだけどね」

♠「まるで『禁じられた遊び』かと思っちゃうかも。でも、ホラーがジャンルとして定着してきて、バリエーションがふえてくるのには大賛成」

怪人とブロンド美女の古典的ホラー
『ハードカバー　黒衣の死者』

♥「またまたホラーなんだけど、主人公が恐怖小説を読んでいると、ストーリーどおりの殺人が起きるという、よくある設定」（写真⑦⑧）

♠「主役がマドンナから筋肉をそぎおとしたようなブロンド美人。殺人鬼のファッションも“怪人”風。吸血鬼とかフランケンシュタインの時代のオールドスタイルのホラーだね」

◀「殺された少女が、霊となって少年に救いをもとめる悲しいシーンなの」♥

⑤

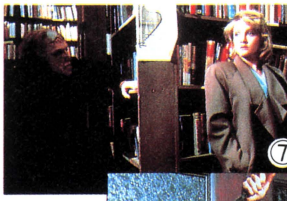
▶「放課後、学校のロッカー室に少年が閉じこめられて、ある殺人を目撃…」♠

⑥

♥「そう、だからオドロオドロしくて不気味なの。ブロンド美女と怪人の組み合わせは、ホラーの古典だものネ」

お化け屋敷での大騒動
『ブランケット城への招待状』

♥「貧乏だけど誇り高いアイルランドの貴族にピーター・オトゥール。う〜ん適役だワ！」（写



◀「マドンナそっくりのジェニー・ライト」♥

⑦

▶「怪人がいかにも40年代のノリ。幻想と現実が交錯しながらストーリーが展開していくタッチがウマイ。監督は『ザ・ゲート』のT・タカクス」♠

⑧

真⑨⑩）

♠「代々続いた古城が維持できなくなって、お化け付き古城ツアーを計画。アメリカ人の旅行者から、たんまり金をまき上げようというワケ。本当に、アメリカ人てこういう場合、バカでお金持ちという役まわりになっているね」

♥「お城の作りが、まるでディズニーランドの“ホーンテッド・マンション”みたい。お化け屋敷ツアーに参加した気分になっちゃった」

♠「監督が『狼の血族』のニール・ジョーダン。画面の色あいとかが良く似ていた」

♥「客寄せの幽霊騒ぎも、笑えるし、結末も、な〜るほどとメデタシ、メデタシ」

▲「城主にP・オトゥール、美しい幽霊にD・ハンナ、人の良いアメリカ人にはS・グッテンバーグ」♠
▼「彼は本物の幽霊と恋におちるのだけど……」♥

アクション・シーンに気分スッキリ！
『ロードハウス　孤独の街』

♠「ぜんぜん期待しないで行ったのだけど、この映画は見っけものだった。まるで昔の日活アクション映画。見終わった後気分スッキリ！」（写真⑪⑫）

♥「酒場の用心棒。アメリカって本当にこういう職業の人がいそうね。でも男の中の男っていうか、やはり腕力の強い男って憧れちゃう。主役のパトリック・スウェイジって、こんなにカッコ良くて素敵な人だったのね」

♠「無法者が横行する町に、フラリとやって来て悪人共を退治する。ウェスタン・ヒーローの世界でもある」

♥「スウェイジはダンサー出身だから、アクション・シーンも、パシッと決まっていて、ホント動きがきれいだったわ」

♠「プロデューサーが『ダイ・ハード』『リーサル・ウェポン』『48時間』を手がけたジョエル・シルバーだから、これも一級のエンタティンメントに仕上がっていて、スカッとする」

またまたM・ギブソンが狂気のヒーローを
『リーサル・ウェポン2　炎の約束』

♥「ファーストシーンのいい映画って、最後までノレるのよね。このカーチェイスは最高！」（写真⑬⑭⑮）

♠「監督が前作はもちろん『スーパーマン』『グーニーズ』などの職人監督リチャード・ドナー

◀「用心棒ダルトン役のパトリック・スウェイジが素敵なの！」♥

▶「哲学を学んだ大学出のインテリ用心棒という設定もユニーク」♠

だもの。2作目ってたいてい評価が分かれるところだけど、これは、まったくアキさせない」

♥「主役のリッグス（M・ギブソン）と相棒のマータフ（D・グローバー）の友情やキャラクターがきめ細かく描かれている部分が好きだわ」

♠「こういう作品は悪役がビシッとしてないとつまらないものだけど、今回は貫徹十分で、見ごたえあり。ただ、前作でも出てきたけど相変

▲「超売れっ子のメル・ギブソン。次回作も『ハムレット』『エア・アメリカ』など目白押し」♠

▶「今回は国際麻薬犯罪組織と戦うのだけど、黒幕が外交官なので治外放権を悪用」♥

▲「恋人役に“エイス・ワンダー”のリード・ボーカル、パッツィ・ケンジット」♠

わらず死んだカミさんへの想いをひきずっていて、女々しいヤツって思ったけど」

♥「でも、今日は、死んだ奥さんの仇討ちをするのだから、そのシーンは、はずせないの！」

♠「M・ギブソンの狂気っぽいヒーローは、はまり役だね。屈折した暗〜い目がイイ！」

消されたライセンス

親友の仇をとるため、ただ1人で大がかりな麻薬組織に立ち向かうジェームズ・ボンド。彼は情報部員の辞職を命ぜられる／9月30日より日劇ほかで公開予定。

汚れなき瞳の中に

小説家フランキーは20年ぶりに故郷をたずね少年時代の不思議な体験に想いをめぐらせる。あれは夢だったのか…／8月下旬より松竹洋画系で公開予定。

ハードカバー
黒衣の使者

バージニアは恐怖小説の大ファン。ある晩、読書にふける彼女の前に小説の主人公そっくりの男が立っていた／9月上旬よりスバル座ほかで公開予定。

プランケット城への招待状

借金に悩むプランケット城の城主が幽霊見物ツアーを計画するが……／9月上旬より東宝洋画系にて公開予定。

ロードハウス
孤独の街

ダルトンはナンバーワンと言われる用心棒。高額のギャラであるロードハウスに雇われるが、そこは悪の溜り場だった／9月23日より東宝洋画系にて公開予定。

リーサル・ウェポン2
炎の約束

巨大麻薬シンジケートの黒幕をつかんだリッグス＆マータフのロス刑事コンビ。しかし敵は治外法権という特権を悪用する／9月下旬、東宝洋画系にて公開予定。

特別レポート

第8回ワンダーフェスティバル1989

模型ファンのためのコミケともいわれる“ワンダーフェステバル”が、8月12日、13日の両日、東京は浜松町にある都立産業貿易センターで開催された。コンプティーク編集部のある角川メディアオフィスも参加した、この催しを、特別レポートしてみた！

◀巨大なビルをグルっと一周している入場待ちの列。日本人は行列が好きだ

ワンダーフェスティバル（以下ワンフェスと略）とは、日本唯一の本格的オリジナル・アイテムの公式展示／即売会のことだ。

ここではＧＫ（ガレージ・キット……自家製の少量生産キット）を中心に、同人パソコンソフト、同人誌、古いオモチャやプラモデルなどのコレクターズアイテムなどの展示・即売が行われている。参加店も、ワンフェスの主催者であるゼネラルプロダクツをはじめ、海洋堂、ボークスなど、ＧＫ界の大手メーカーから、個人で参加しているメーカーまで、大小200以上の店が出店し、ブースを開いている。

このワンフェス、今回で第８回めということで、貿易センターの広いフロアを３フロア使用しており、今までは最大規模の大イベントに成長した。前回までは、１日だけだった会期も、展示日と即売日の２日間にわけられて開かれており、比較的余裕のある態勢がとられていた。（しかし、２日めの即売日は殺気さえ感じる雰囲気が会場に漂っており、売り手、買い手ともに、死力の限りを尽すという緊張感があった）。

ところで、今回のワンフェスの特徴は、フィギュア（人形）のキットが全体の80％以上をしめていたということだ。昨年までは、ＦＳＳのモーターヘッドや、ガンダム、オーラバトラー、ボトムズなどのメカニックアイテム中心だったのにくらべ、今年はコミックやアニメの美少女キャラなどの立体化が増えてきている。それも、同一の作品（例えば『サイレント・メビウス』）を数社が競作しているなど、人気作品の集中が見られ、ユーザーの選択の幅は広がったものの、バラエティに豊んでいるという印象が薄かったのが残念。

でも、個人ディーラーの中には、一角に『ド根性ガエル』のピョン吉やほのぼのなど、マイナーアイテムがあり、これからが楽しみ。

パソコンソフトでは一時期の美少女モノが減り、ＲＰＧなどが多くなったという印象がある。

今年のワンフェスは、コミケと１日重なるため、人出が減るかと予想されていたが、両方をかけもちしている人が結構いるらしく、相変らず湘南海岸のような人ごみで幕を閉じた。次回に期待！

▲本誌某ライターが、作りたいと発言したばかりに、ほとんど一日で作るハメになってしまった「ガンバスター」。（ゼネプロ製ソフビキット）。改造してあるが仕上げが…

▲冷房すら吹きとばすファンの熱気で会場はむし風呂

▲「コミックコンプ」のアゼルとイコちゃんの人形

▲２メートル近い剣のキットもあった。スゴイ!!

▲パソコンの同人ソフトのブースも数社あったのだ

▲角川ブースを仕切る若手のホープ峰氏（仮名）

撮影／林久平

※上の「ガンバスター」を1名の読者にプレゼント！　欲しいっとゆー人は、ドラゴンジムへの感想を書いて、本誌ガンバスター係まで!!

DISC

伝説の少女戦士、BGMでよみがえる!!

●「スケバン刑事　総劇伴集」　ポニーキャニオン　9394円（税込）

斉藤由貴、南野陽子、浅香唯。おおっ、どれもＢＩＧなアイドルばかりではないか。今では、この3人を集めるというのは、不可能に近いといっても、過言ではないだろう。

実際、『スケバン刑事』の3シリーズでも、この3人が共演していたわけではない。映画『スケバン刑事』で南野陽子と浅香唯が顔を合わせたくらいである。しかし、まあ、この3人が『スケバン』のシリーズを経て、メジャーになっていったというのは疑いのないところであろう。

その『スケバン刑事』の3シリーズ＆映画2作のＢＧＭ集が、先頃、発売された。ＣＤ5枚組のハードケース入りという豪華版だ。版権の関係から3人の写真のないジャケットだ。しかし、よく見るとこれがなかなかマニアックで良い、昔、キングレコードから出た『無敵鋼人ダイターン3』のＢＧＭ集みたいだ（と、言っても知らんでしょーけど）。

で、内容はもちろん、ＢＧＭが鬼のように収録されているっても の。歌は一切、入っていない。ただ、そのＢＧＭ、すべてステレオ録音なのだ。早乙女志織の天のペンダントのオルゴールも、ちゃんと入っていてうれしい。その他にもいろいろ、てんこ盛りだ。

ただし、シリーズ中でしばしば使われたクラシック曲は入っていない。また、かの渡辺宙明氏作曲による『バトルフィーバーＪ』のＢＧＭも、『スケバン刑事Ⅲ』に流用されていたが、収録されてはいない。あくまでも新田一郎氏によるオリジナルＢＧＭ集なのだ。

ライナーノーツも大変に細かく、マニアが読んでも思わず、うならされるもの。まさに、マニアックな1枚――いや、5枚なのだ。

GOちゃんの似顔絵男爵

今月の男爵は、コンセプトの勝利です！

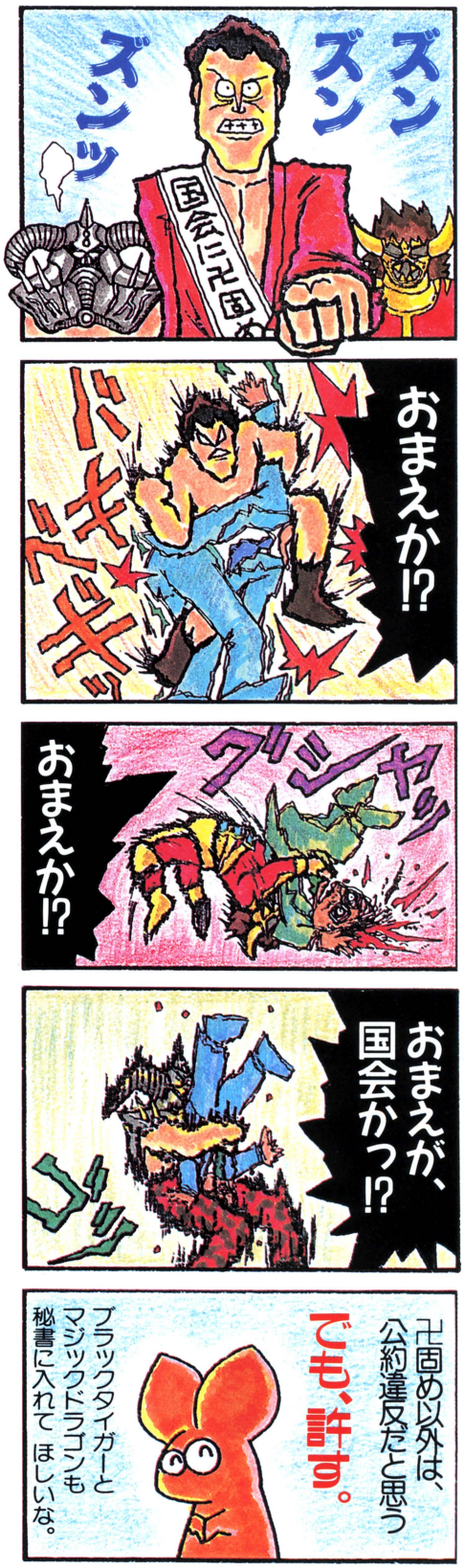
むやみに不機嫌になってしまうようなクソ暑さの中、冷蔵庫の麦茶を大量に消費してはおなかをこわして体力を消耗させている私ですが、読者の皆さんは決してマネしないでくださいね。（ここんとこＮＨＫ風）暑い時には熱いものを口にするのが夏に勝つ方法です。そこで今月の男爵はニカウさんを描いたよっちい君です。特別うまいというわけではありませんが「暑い時に暑い国の人の似顔絵を見て夏バテを防ぐというのも面白い趣向じゃワッハッハ」というお大名的発想で男爵位を与えました。でもまぐれじゃありませんよ。ほっぺや鼻の頭のハイライト部分など絵に対する真面目な姿勢が見えていいですし、顔だけをハガキいっぱいに描く大胆策も成功しています。ただ投稿する場合は印刷効果も考えて線は鉛筆でなくインクで描いたほうがいいです。インクも油性か乾くと耐水性になるものが雨滴などで流れず有利です。今月は他のハガキはつまらなかったので佳作なしです。

◀品川区のＰＮ・よっちい君の男爵受賞作。『コイサンマン』で、大復活!!

業務連絡

似顔絵上達の道は、まず描くこと。そして、師範を選ぶことだ。諸君には、よき師、ＧＯちゃんがいる。喜べ!!

等門じん 卍ろんちょ! 4

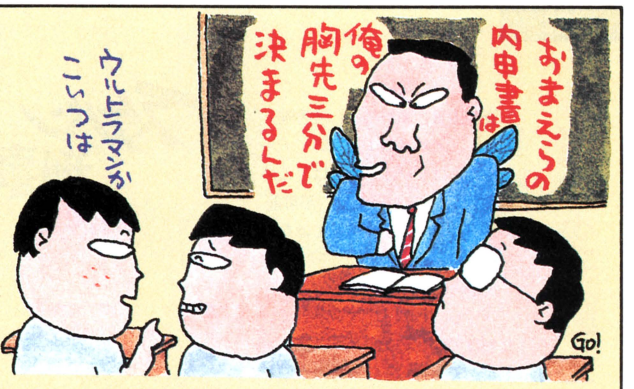


どうでも良いが、先月から新シリーズと言っていなかったか!? それに、マジックドラゴンは他界しているぞ、おい！

小田嶋隆の 新妖怪百物語

薄馬鹿下郎の巻

**かつて、猛威をふるった日本脳炎。
その難病は今、かたちを変えて、
キミに迫ろうとしているのだ……。**



この夏、足の裏を蚊に刺されて眠れぬ夜を過ごした諸君はいないだろうか。

そうなのである。くるぶしや足の裏を蚊に食われると、なぜか非常に痒いのである。このことは、新聞に載ったわけではないが、世間ではよく知られている事実だ。

実は、もっと痒いところがあることを私は知っている。場所が場所なので、滅多に刺されることはないが、ここをやられると、まあ、3日は立ち直れない。中には、痒さに負けてウナコーワを塗るバカや、無闇に掻き過ぎて、いたずらにスタミナを消耗してしまうアホウもいる。刺されたら、じっと我慢。このことを肝に銘じてほしい。

さて、蚊の本当の恐ろしさは、もっと別のところにある。

諸君のような現代の少年たちにはあまりなじみがないだろうが、私の子供の頃には、「日本脳炎」という恐ろしい伝染病が猛威をふるっており、蚊はその日本脳炎の媒介者として大変に恐れられていたのだ。

その日本脳炎も、最近では、良いワクチンが開発されたためか、すっかり影をひそめてしまったように見える。

しかし、一部には、

「いや、症状を変えただけだ」

という意見がある。そして、我々が関わっている学問（妖怪学のことだが）の世界では、結局のところ、正しいのは、こうした一部の意見である場合が多い。多数派の意見なんてものは、要するに多くの人間（ということはつまり間抜けということだが）にとって理解しやすいだけで、真実とはまるで関係のないものなのである。

確かに、日本脳炎の症状は変わった。昔の日本脳炎は、脳膜炎を併発して患者をまるっきりの重症にしてしまうものであったが、ワクチン誕生以後の日本脳炎は、その症状をより微妙なものとすることで、最先端医療の攻撃から身を守っている。つまり、新日本脳炎は、患者を薄バカにするのである。

諸君のまわりに、

「夏休みが終わって以来、どことなくボーっとしてるヤツ」

とか

「あらゆる瞬間に、なにかにつけて集中力を欠いている生徒」

のようなものがいないだろうか。

いたとしたら、そいつは「薄羽蚊」（羽の薄いタイプの蚊。薄羽カゲロウとの混血ではないかといわれている）の犠牲者となった、哀れな薄バカである。薄バカは、たとえば、数学の教科書を見てもxと×の区別を付けることができず、英語ではoneを「オネ」と読み、体育の授業中には、まっすぐに跳び箱に激突して行く。

もちろん、多少アタマが悪くなるぐらいのことなら、別にどうということもない。若いうちは、変に小利口なよりは、多少ウスノロな方が愛敬があるというものだし、学校というところは、なまじアタマが切れるよりは、バカの方が住みやすいようにできている。

問題は、この薄バカが、下郎（根性の悪い野郎）になって行くというところにある。

ふつう、バカというのは、心根そのものはきれいなもので、人をだましたり、傷つけたり、陥れたりということはしないことになっている。バカは、バカなりに良い点も持っているのである。

が、薄馬鹿下郎の心根は卑しく曲がっている。こいつらは、バカのくせにプライドが高く、バカのくせに権力志向で、バカのくせに嘘つきだったりするのである。

「なんだ、オレんとこのセンコーじゃねえか」

と思ったキミは正しい。教師には、薄馬鹿下郎が大変に多い。そんなわけなので、教室を飛んでいる蚊には注意しよう。

教師の血を吸った蚊は「大羽蚊」である。

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会

淫乱元看護婦、真理ちゃん1位を獲得!!

最近の日本列島はいったいどうしてしまったのであろうか。天候不順、大地震の恐怖、ノストラダムスの大予言も細木数子の大殺界もぶっ飛んでしまうほどの不気味さである。さすがの吊端もおちおちせんずりこいてる余裕などないわい！　と言いつつも、今日も元気だ右手がだるい。フォーッフォッフォッ！

そんな日本列島に刺激されたかのように、ビデオギャルたちの変動も最近目まぐるしいようである。今月の1位は先月の清純美少女・小野由美を蹴散らし、グラマラス淫乱女、鮎川真理がその座を獲得した。吊端としては、キレイキレイなだけのアイドル路線娘よりも、「黙って服着てりゃマブいのに」と誰もが思うのに、それでいてアホのようにビデオで悶えまくる鮎川のほうに魅力を感じている。1位になるのもトーゼン！　何はともあれ祝・鮎川である。

初登場6位の原田知美は、秋元ともみと原田知世を足して2で割ったような、透明感あふれるギャル。これまたアイドルかと思ったところ、3人の男相手にフェラはやっちゃうは本番でヨガっちゃうはのとんでもビーカン娘であった。ええでええで。

9位初の結城つかさは、ドロンとした目とスレンダーな肉体に薄幸オーラを漂わせている。家出少女のノリか。

▲結城つかさ『囮』（TACHYON）バックで責められて泣きまくるつかさ。胸は小さいけど感度はバツグンである

◀原田知美『男たちの挽歌』（ダイヤモンド）

今月	先月	GAL
1	2	鮎川真理
2	1	小野由美
3	4	中村由貴
4	5	伊藤さやか
5	8	牧本千幸
6	初	原田知美
7	3	推名このみ
8	9	直木亜弓
9	初	結城つかさ
10	10	小森愛

9/22 勝ファミコン RPG宣言!!

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

平成元年9月22日、㊫ファミコンが
大きく変わります。
キャッチフレーズは
「思いっきりRPGびいき」。
ファミコンRPGを中心に、
RPGが大好きな、あなたのための
メニューを揃えました。
9月22日金曜日、
新しい㊫ファミコンを見てください。

RPGびいきの10大企画

1. 読者参加型誌上RPG「ダブルムーン伝説」(仮)
2. ノンフィクション小説「RPGを作った男たち」
3. どんどん付いちゃう連続付録
   「㊫RPGコレクション」
4. RPGが見えてくる集中講座「ドラゴンランド」
5. ファミコンRPG大攻略「HOW TO WIN」
6. RPG完全フォロー、保存型「なんでもQ&A」
7. ドラクエファンの広場「ドラゴンクエスト探偵団」
8. 新連載コミック「ファイナルファンタジー」
   (準備中)
9. さくまあきらの「桃太郎伝説2・製作同時
   進行レポート」
10. ハイパーRPGコミック「魍魎戦記・摩陀羅」

第2・第4金曜日発売

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン

角川書店

羽衣翔が勝手に作る…イースで××のコーナー（チョメチョメ）

次回はいよいよ最終回!! このコーナーも最後だっ!! 羽衣に新連載企画はあるのかっ!!

☆怒る!羽衣のコーナー・「羽衣翔」の名をかたる二世物が九州に出現!!やーぬー!! 羽衣はそんなブ男ちゃないぬよーだ! 羽衣はもっと美型なんだもーん♡ん?美形…だったかな??……

☆富山県・くまみ陣さん

羽衣は暑いのはダメです
描くスピードが半分になる…

☆静岡県・結城直由さん

そうなんです、あれは事故♡
アドルはフィーナだけよ♡

☆神奈川県・小針篤史くん

うっ…レアさまはっ…レアさま
はっ…カミソリ送らないよーに♡

☆東京都・狐猫経くん

みんなが知ってるこのヒミツ!!
あれ? 4月のハガキだ…あらー

☆神奈川県・綾瀬らいのさん

羽衣もそう思う! でも本物で
できるかもしれない♡

☆静岡県・幻夢修羅くん

おおっ!! イースⅢだ!!!
羽衣はまだやってないの

☆岡山県・北村一至さん

羽衣もラビくん好きだよ
もっと活躍してほしいの♡

☆広島県・宗近真喜くん

すいませんすいません、ブーたれ
てしまうのはごもっとも…!!

☆兵庫県・高島大くん

だからぁー この娘は2年前の
レアなんだってばさ——っ!!

☆Shin-しん&足場とーるさん

出た!! キョーイの合作っ!!
どっちもレアさまなんだって!

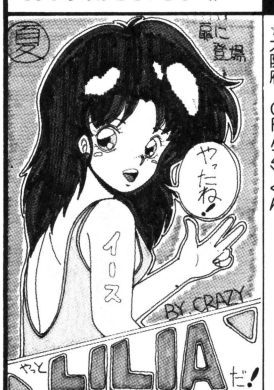
なんでェ!? どうしてェ!? 今月号にはフィーナがいないのォ!? のコーナー♡

☆宮城県・ジェバ命くん

え、ジェバがネコだって!? そ、そんな… お、おれのジェバを かえせ!!

いいじゃないか! ジェバがネコだって!! ネコは愛せないっての?

☆大阪府・CRAZYくん



必ずリリアは書く。
たくさん書く。まってても。

もうハガキは載んないけど、羽衣への愛のお手紙を忘れてはいけないぞっ!!

〒102 東京都千代田区九段南4の7の16 市ケ谷ＫＴビル「コンプティーク」気付羽衣翔あて♡

ダルク＝ファクトとの対決っ!!　でも、でも、レアが心配…♡
次回いよいよ最終話につづく!!

ガ!!
ズ
ッ

はあっ
ぐいっ
ぱっ！
ぐるんっ
ぐるんっ
ぐるんっ

フフフッ…

そう簡単に
喰われてたまる
もんですかっ!!
ク…クレリア
だっ!!
クレリアの
RODだっ!!
そうよ
この女神のRODが
恐くなかったら…
かかってこいやぁっ!!
とは言ったものの…
ホントは
こっちが
恐いよォ…

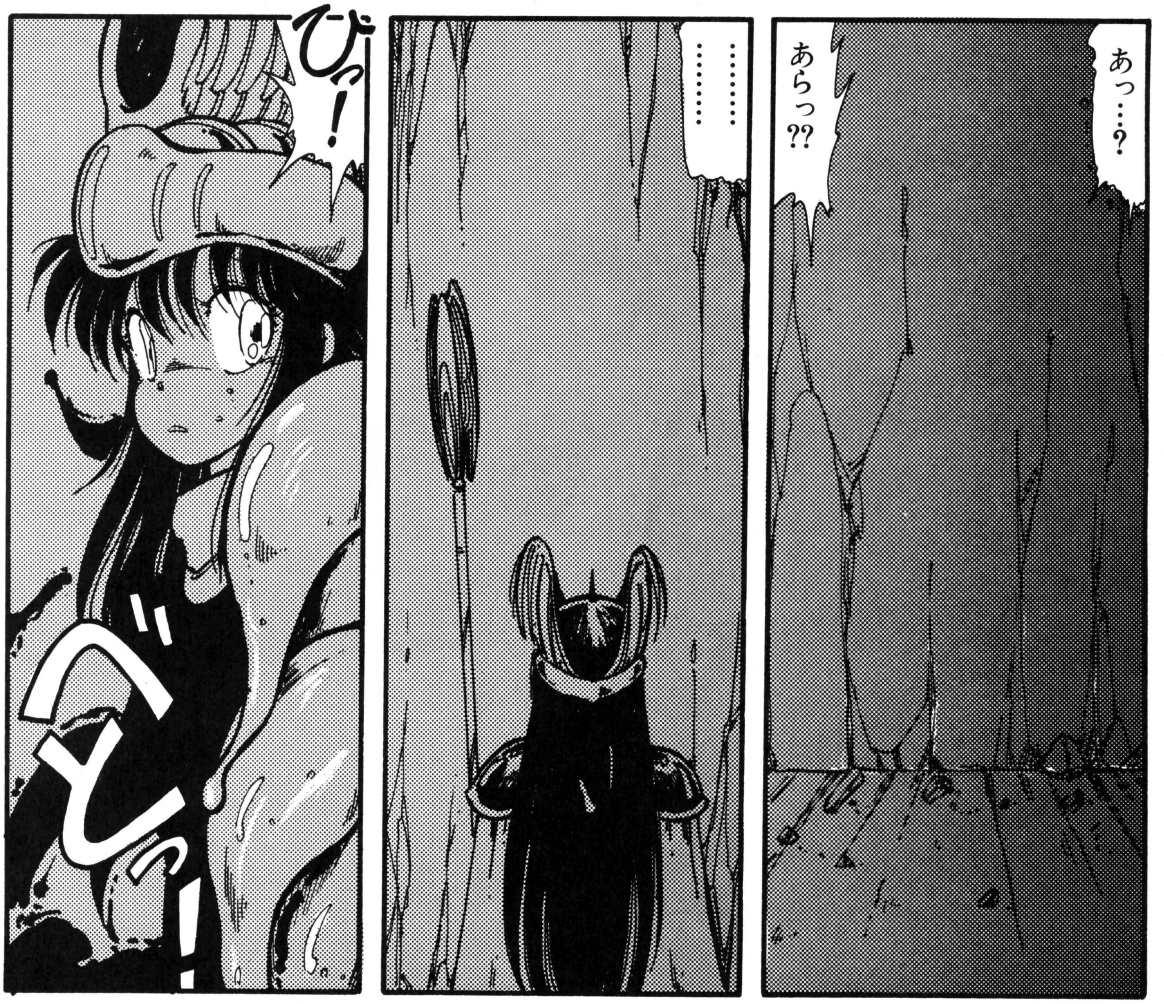
やあ！
アドルくん！
やっぱり来て
くれたね♡
うれしいよ！
ごめんよー時間がないんだよー!!!
キミだけは…
私の手で倒し
たかったからね…
○○○
だめなんだ

ひえぇっ!!
危機一髪っ!!
大丈夫かな?
ソーサリアンの
兄ちゃん…
最上階へワープ!
!?

ダルク＝ファクトが
おこるぞオ…
かまわんサ
我らの妻(おさ)ではない
お…
お前ら…
天空(イース)から来た
魔物か!?
聞いたか?
食欲をそそる
声だぜ――♡
もうガマン
できんっ!!

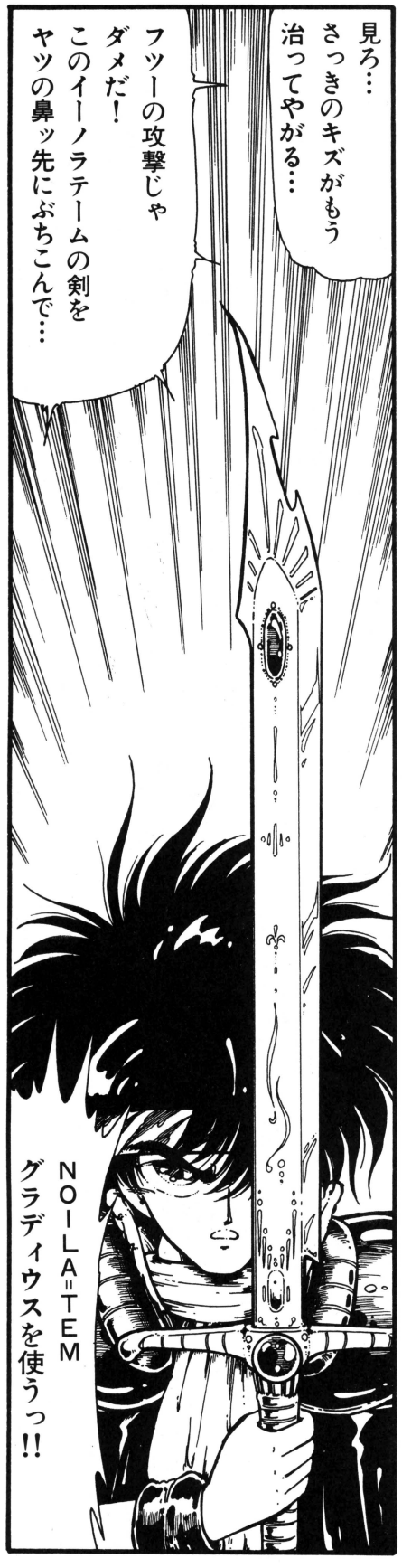
ぎゃ!!
これが女神か…?
ウマそうだ♡
ガブッ
ガブッ
ウマそう
女神の生肉を喰らうと
一〇〇〇年長生き出来ると
聞いたぞオ……

ドロボーネコ


あっ…？
あらっ??
……
……
びっ！
ビシ！

やった――ァ♡
ダームの塔にやっと
着いた――♡

やっぱりアドルはジェバの子だ……Ao。


見ろ…
さっきのキズがもう
治ってやがる…
フツーの攻撃じゃ
ダメだ!
このイーノラテームの剣を
ヤツの鼻ッ先にぶちこんで…
NOILA=TEM
グラディウスを使うっ!!

アドル!
見たか?
通路だ!
上へ行く道が
あるなっ!!
ウィン!
プリム!
オレにHEALを
かけまくっていて
くれっ!!
どっ…
どうするの?
ポイッ!
ホッホッホッ
何回死んでもいいわよー♡
ひたっ!HEALのかけまくり?!

ザッ
ザッ
ザッ

だめだわっ！
魔法が全然
とどかないっ!!
サンダー
もあるる
けど…
サンダー以外は
鳴き声で落と
されちゃうっ!!
まかせろっ!!
ドドド
ゴゴゴゴゴ…

Sect.18 女神の最後
始まりに向けた終りが近づく……。
羽衣 翔
SHOW HAGOROMO
Directed by CANDY HOUSE
Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

吉富ソーサリアン START!!

コンプティーク「パンゲア」でイラスト連載中の
吉富昭仁、コミック連載開始!!

ゴースト・ビジョン
内田美奈子

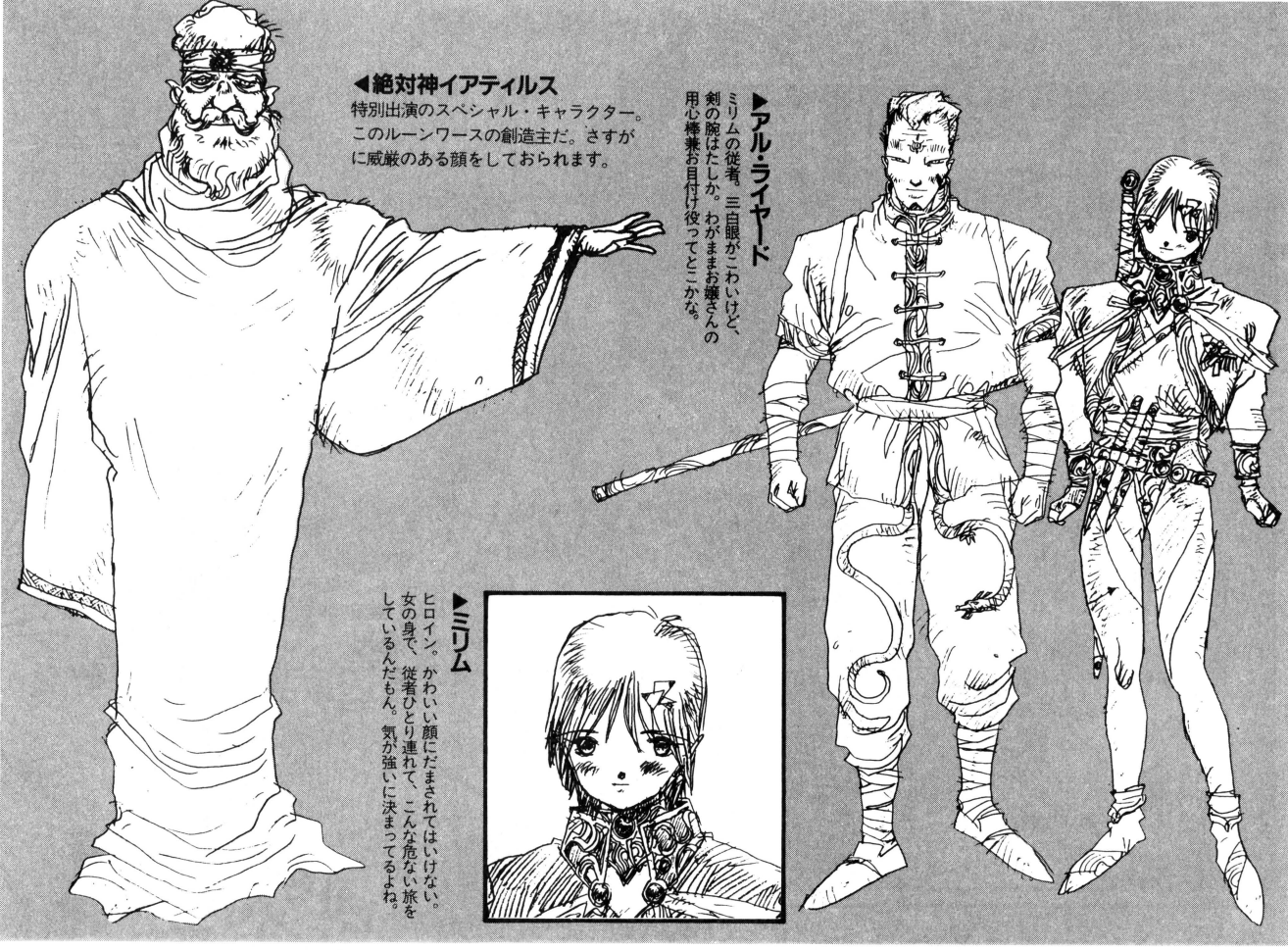
サイレントメビウス
麻宮騎亜

宇宙英雄物語
伊東岳彦

エルデガイン〈円英智〉1・2・3でキメてあげる〈大宮直依〉
めたもる伊介〈中津賢也〉 ピンクのWiz〈豊島ゆーさく〉
などなど、熱血・興奮・爆笑のラインナップ!!

今月も
見逃せないぜ!!

月刊コミックコンプ
10月号
絶賛発売中
毎月26日発売
角川書店



◀絶対神イアティルス
特別出演のスペシャル・キャラクター。このルーンワースの創造主だ。さすがに威厳のある顔をしておられます。

▶アル・ライヤード
ミリムの従者。三白眼がこわいけど、剣の腕はたしか。わがままお嬢さんの用心棒兼お目付け役ってとこかな。

▶ミリム
ヒロイン。かわいい顔にだまされてはいけない。女の身で、従者ひとり連れて、こんな危ない旅をしているんだもん。気が強いに決まってるよね。

お八ガキちょーだい!!

▲兵庫県／ほわいとあんず

迎夏生先生も、T＆Eのスタッフも、みんなのはげましの便りを待ってるよーん。イラストやコミックの感想、ゲーム版への期待の声やこのページへの希望など書いて送ってね！

〈おたよりのあて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで

ルーンワース倶楽部
デカキャラ ただいま審査中!

ゲームのスタッフとして名をあげるチャンス！　と、デカキャラ募集には力作が続々と届きました。あれもいいな、これもいいし、と迷いつつ、ただいま真剣に審査中です。来月の発表を、乞うご期待！

ゲーム版

「RW（ルーンワース）」キャラ公開

ゲーム版への読者の期待もかなり盛り上がってきたようで、イベント会場などでは、よぴかぱ氏もだいぶ質問ぜめにあっている様子。みなさん、あせらなくてもダイジョーブ。期待には応えてくれるT&Eソフトさんですもんね。ほら、見て、見て。灰下氏デザインの、この魅力的なキャラクターたち！

▶主人公
足の長い、なかなかビューティフルな青年だね。山賊の子どもとして育てられてきたのだが、どうやら、彼の出生には秘密があるらしい。

▶ガラン
主人公の育ての父。山賊の頭領なのであーる。商売柄、当然、体つきはがっちりとたくましいが、短足胴長。

●ゲーム版「ルーンワース」制作レポート

よぴかぱ&ナイトーちゃんの愛の交換日記③

次々と出てくる新システムのアイデア。できあがりは期待できそうだけど、発売日に間にあうの？

よぴかぱ

世界設定&シナリオ担当。シナリオが完成し、ホッとしたのもつかのま、イベントで全国を奔走中。

7月×日
東京で行われたイベントで、『RW（ルーンワース）』の質問を受ける。多少の心構えはしていたものの、やはりドキッとさせられてしまった。年末発売予定のソフトなのに、みんな、気が早いなー……。

7月×日
『RW』に登場するキャラクターのデザインが、すべてアップした。イラストレーターの灰下氏に何回も何回も描き直してもらったかいあって、どれも存在感あふれる個性派ばかり。うーん、満足！

7月×日
台風1号が迫りくる九州は福岡に、イベントのため出張。もし、飛行機が墜落したら、『RW』が遺作となるのかしらん。うう、おもわず不吉なことを考えてしまった。

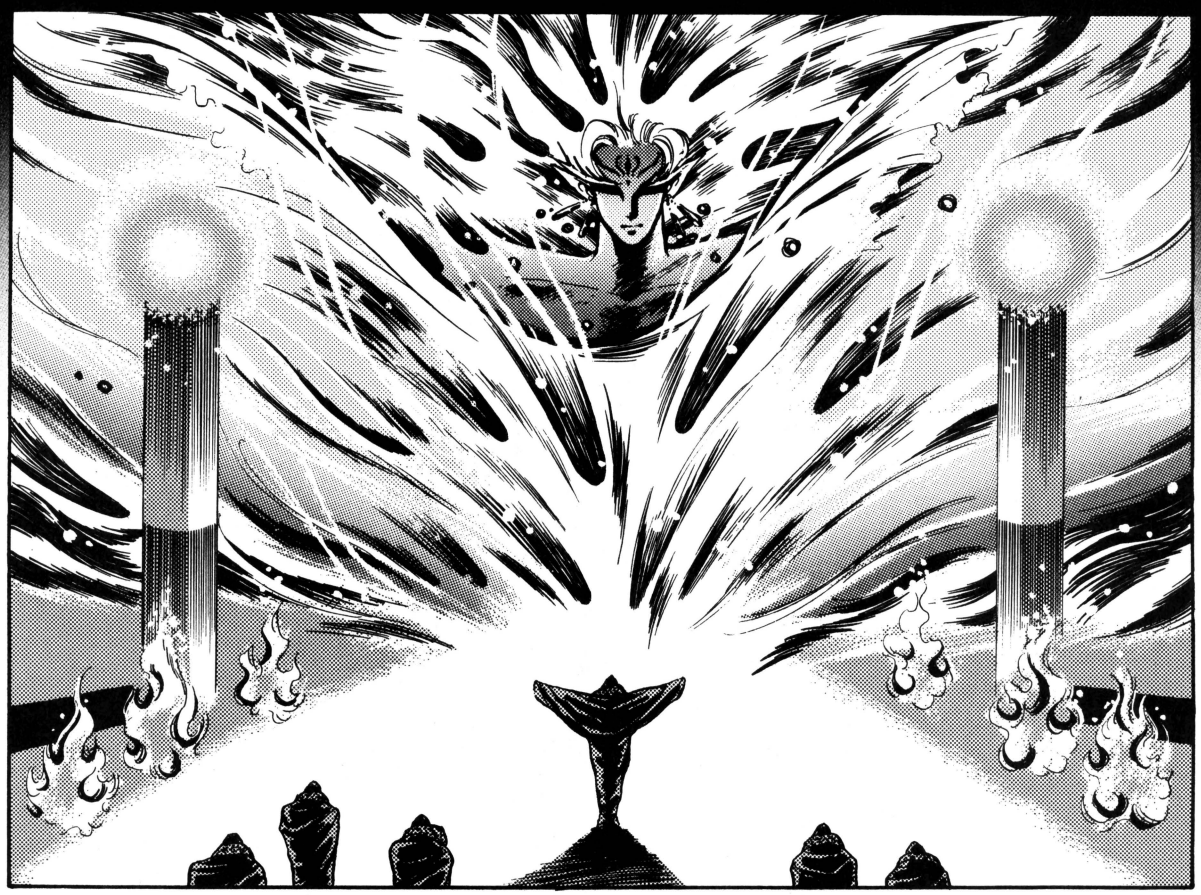
ナイトーちゃん

ゲームデザイン&総指揮。次々と新しいアイデアを採用するのはいいけれど、発売日も忘れないでね。

7月×日
某機種担当の西脇くんが高速スクロール・ルーチンを完成させた。これを見た別機種担当の小倉くんが、自分のプログラムをもっと高速化できないかと検討を始めた。いい意味のライバル意識は、はたで見ていて気持ちいい。

7月×日
『RW』の仕様は日進月歩、次々と進化していく。ここらあたりでいいかなと思っているところへ、新しいアイデアを持ち込まれると、つい「おっ、いいねー、採用！」と取り入れてしまうのだ。ふふ、きっとグラフィック・デザイナーが死ぬだろう。

7月×日
最近のよぴかぱは、女のヒップのでかさにやたらこだわっている。灰下氏と女王オールマムのおしりの大きさでもめて、何回も描き直しさせている。



その他の魔術

魔術には宗教と無関係のものもいくつかある。自らの内なる波動力を引き出す波動魔術、自然界および精霊界に宿る精霊を召喚して自在に操る召喚魔術、そしてルーンワースの外側にある絶対光、絶対闇から絶大な力を取り出す絶対魔術などが知られている。

〈波動魔術〉

自らの内にある波動の力を利用し、超常能力を生み出す技術である。他者の力を借りる他の魔術とは性格を異にし、他の魔術と同時に使え、魔力もまったく消費しない。その代わり体力を消費する。また、武術のように自らを鍛え、この世界について学ぶことにより誰にでも身につけられる。独学も可能だが、術を身につけた波動士の師匠について学んだほうが早く修得できる。

さて、波動とはなにか。ルーンワースにおいて、あらゆる物質は粒子と波動というふたつの極性によって存在している。粒子とは物質を構成する原子や分子であり、波動とはそれらをつなぎ止める鎖である。すなわち物質は波動のもたらす共鳴作用により、その姿や性質が決定されているのだ。

波動魔術を使うには、まず、自分自身の肉体が秘めている波動の周波数を特別な呼吸法により整一化する。これにより波動はオルムの座と呼ばれる7つの部位で共鳴し始める。ここでオルムの座に意識を集中させれば、波動エネルギーを引き出せる。それをほかの物に解放、または共鳴させると、物質の原子組成を変え、創生、移動、消滅までも行うことができる。意識を集中させるオルムの座の組み合わせにより、生み出される波動力の大きさや性質も変化する。

〈召喚魔術〉

精霊を呼び出し、精霊に超常現象を引き起こさせる魔術である。神界魔術のようにラースに縛られたりせず、誰にでも簡単に技術を修得できるが、そのぶん、召喚される力は劣る。精霊は、炎や山、鏡など、自然現象やアイテムに宿っている。召喚の方法はさまざまあるようだが、一般には召喚したい精霊の名前を唱和しながら結界を張り、その支配領域に精霊を呼び出して命令を与える。なお、召喚中に結界を破られると精霊への支配力を失い、ときには精霊に呪殺されてしまう場合もある。

〈絶対魔術〉

ルーンワースを取りまく絶対光、絶対闇から創造を絶するエネルギーを取り出す禁断の魔術として噂されているが、実際に見たものはない。この神々の力をも越える魔術が発動されると、ルーンワースの存在さえも脅かしかねないといわれている。

ルーンワース設定資料集

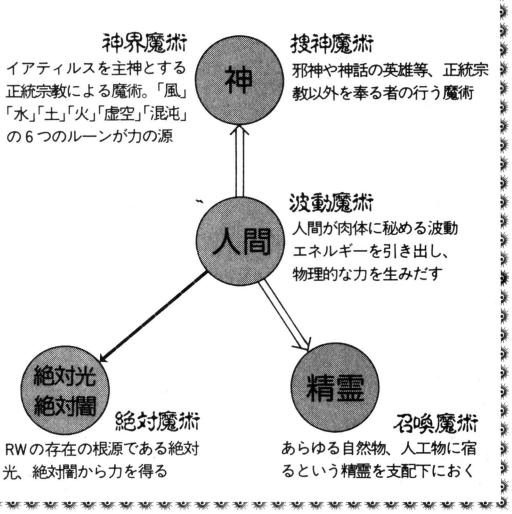
魔術の章

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

神の力を借りる魔術

ルーンワースには数多くの宗教団体が存在し、ラースと呼ばれている。このラースに属し、呪文を学ぶことによって、人間は大いなる魔術を使えるようになる。だが、いちど手に入れた呪文も、宗旨変更や破門によって神の加護から離れれば、失われてしまう。

●RW魔術体系●



〈神界魔術〉

絶対神イアティルスを主神とする正統宗教を信じる者たちが神の力を借りることによって行う魔術である。正統宗教には四大ルーンと、より高次な「虚空」「混沌」ふたつのルーン、あわせて6つのルーンがあり、さらにその下に八聖宮のルーンが存在している。神界魔術にはそれぞれのルーンを単独で用いる聖名呪文14種類と、偉大なる6ルーンに八聖宮のルーンを複合させて用いる象徴呪文48種類、合計62種類の呪文が存在している。

神界魔術を学ぼうとする者は、まず、基本四大ルーン「風」「水」「土」「火」のうちよりひとつを選択し、そのルーンを司る神のラースに入信しなければならない。風神フェムリューのラース＝フェムル、水神クゥインタットのラース＝クゥイン、地神ゲンバダルのラース＝ケンブ、火神ジェイガムのラース＝ジェイのどれを選ぶかにより、操れる魔術の性質も決まることになる。

入信後、最初の2年間は地元の教会で魔術の基本概念となる魔道神秘学および八聖宮のルーンについて学ぶ。その間に魔術士としての適性も試され、最終試験において不適性とされた者は、魔術士になる道が永久に閉ざされる。ただし、八聖宮のルーンで呼び出すことのできる魔術は、一般人にも認められた技術として、そのまま修得できる。

ここまでの課程を無事終了した者は、それぞれのラースの神殿に赴き、本格的な魔術の修行を行い、終了と同時に下級導士の階位が与えられる。この先は自分自身で修行を積まなければならない。そして一年にいちどの中級導士の認定試験に合格すれば、ラースの再登録、すなわち四大ルーンのほかのラースに入信できるようになるのだ。

四大ルーンのすべてを極めれば上級導士となり、高次ルーン「虚空」「混沌」のどちらかの奥義を神より授かる。神界魔術界の最高位は大導士で、上級導士の中からひとりだけが選ばれ、彼のみに許された高次呪文を使い、神界魔術界を治めている。

〈捜神魔術〉

基本概念は神界魔術とほぼ同様で、力を借用する対象が異なるだけのことである。正統宗教以外の異神を信じる者たちの魔術と思えばいい。ただ、異神教を弾圧している国も多いので、諸国を旅する冒険者が学ぶには、捜神魔術は向いていないであろう。

異神教と呼ばれるものには、イアティルス降臨以前のルーンワースの支配神といわれるジ・スをあがめるジ・ス・テワ、時間神ウィルポーを主神とし、世界の再創造をはかるアラリルトなど異神を奉るもののほか、かつて神々に戦いを挑み破れた大波動士リュートの魂を復活させ、世界を神々の支配から解放しようとするチックテスのように神以外のものを崇める宗教もある。

よく来たな…
アルカバイの
王子……
出たぁ!!
こいつはいったい何者だぁ?
百年ぶりだな…!
11月号につづく!

ドドドドド
な…

あっ
あれ…
アルカバイの石の砦(とりで)とそっくりだ！
なんかヘンなものがのっかるけど…
ひょーっ
バカっ
この島はまた沈んでしまうんだぞ!!
戻れ！

ナリ
ナリ
しまった
捕まったぞ!!
ぎゃあ

ぐい！
いて～～～
じん
じんじん
なにする…
ゴン！
あれは根無しの漂流島で有名なんだぞ！
おまえだ！
おまえがあの暗礁を呼んだんだ！
えっ
悪魔め！
あっ
わーっ!!

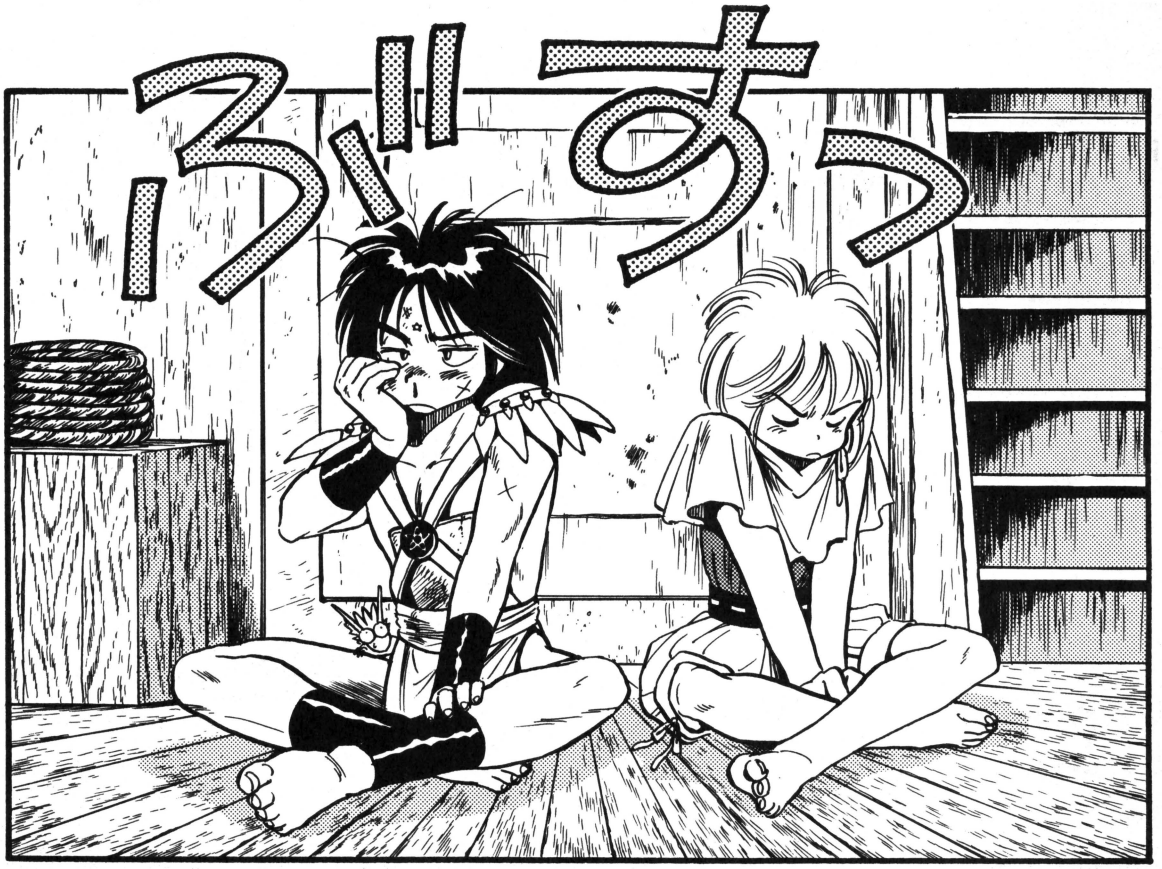
あれだ！
ほら
こんなに
感じる！
あの島に
引き寄せ
られる！
あれが
アルカバイの
第一の大地だ!!

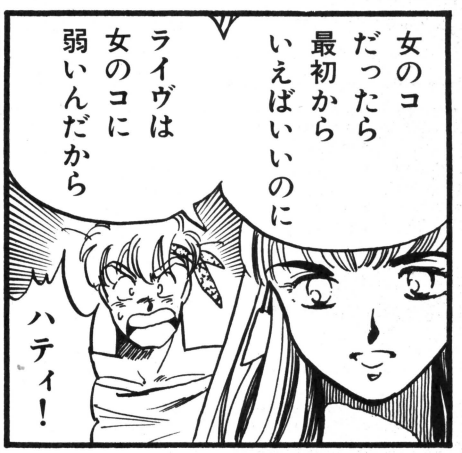
船長！
あれを！
でた…
悪魔の
暗礁(あんしょう)だ！
船長！
ヘンですよ
暗礁が
流れに逆(さか)らって
近よってきます！
そんな
バカな！

捜せ
捜せえっ!!
ピロピロピロピロピロピロ
見張り台
見逃すんじゃ
ねえぞォ!!
バカっ
邪魔だっ!
ぴょん
いーじゃないか
俺の島を
探してくれて
るんだろ?
安心なさい!
悪いようには
私が
させないわ!
ポン

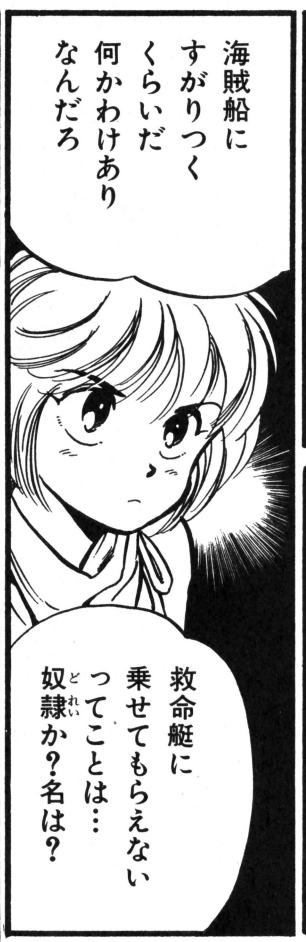
なんだコレは？
あっ
その印のついた三角形の島を探してるんだ！
この近くらしいんだけど知らないかい？
三角形のこの島は…
まさか悪魔の…？
その名を軽々しく口にするなっ
この海図はあてにならんな！
これがあの島だとしてもあの海流から200ザートは離れている
他の島もみんな100ザート以上は離れているんだ
そんなことないはずだ！
今朝怪鳥に襲われたんだ
近くに陸地がある証拠だよ！
怪鳥？
1ザードは約1.2km

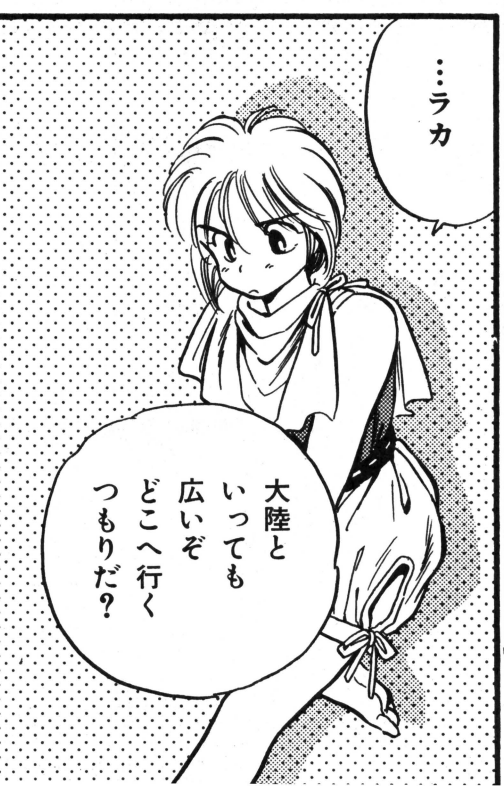
いちばん近い
サイア王国へ
連れてって！
とりあえず
大陸なら
どこでもいいから！
ちょっと
待て！
拾われたのは
俺のが先だ！
俺が
行きたいのは
なーっ
横から
なんなの！
そっちこそ！
うるせーっ!!
海賊船は
乗り合い馬車
じゃないっ！
プリオーラは
どこへもいかん
あと一週間は
海の上だ！
それより
お宝を
いただくぜ！
あっ
カラン


ろいあつ


女のコだったら最初からいえばいいのにライヴは女のコに弱いんだから
ハティ！

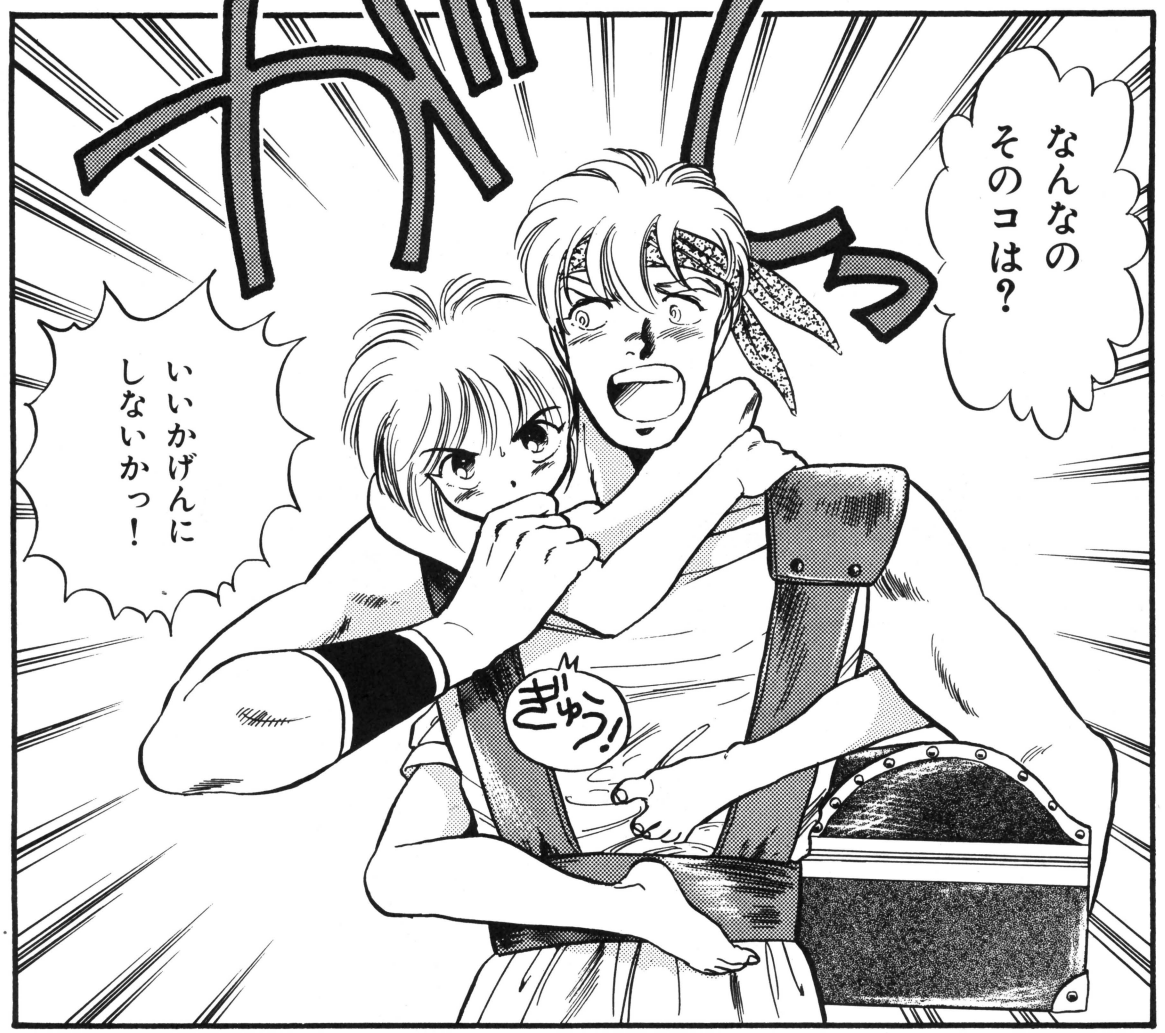
…だって女だと売りとばしたり――…
いたぶったりー
しないしない！

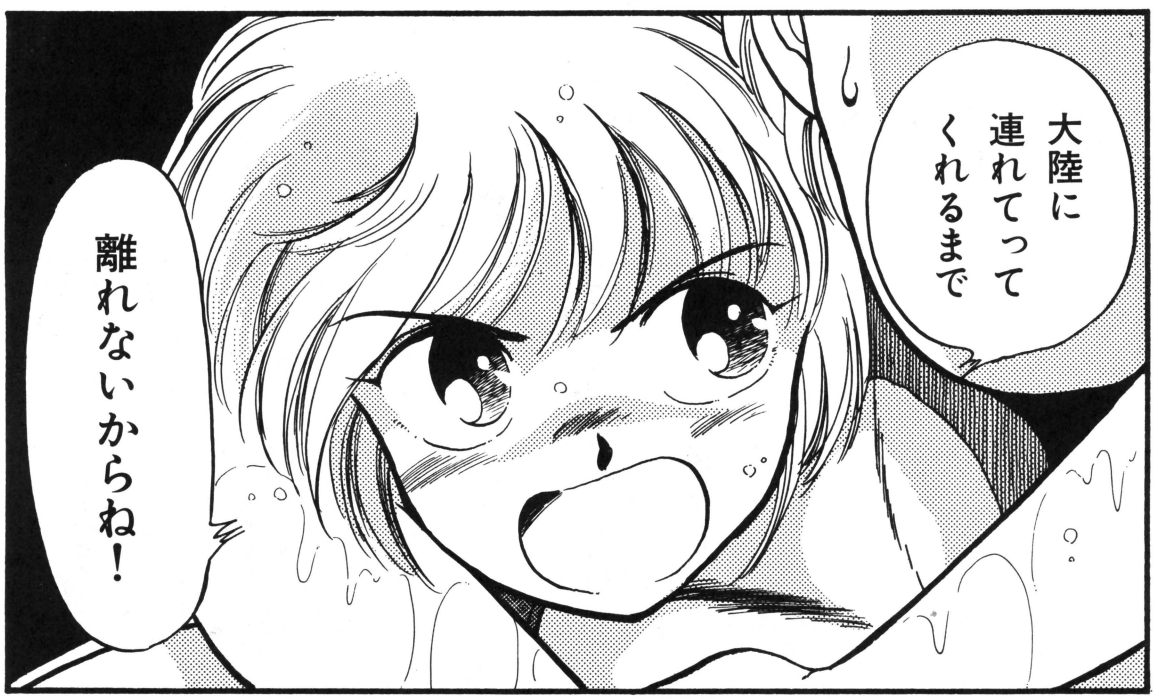

海賊船にすがりつくくらいだ何かわけありなんだろ
救命艇に乗せてもらえないってことは…奴隷か？名は？

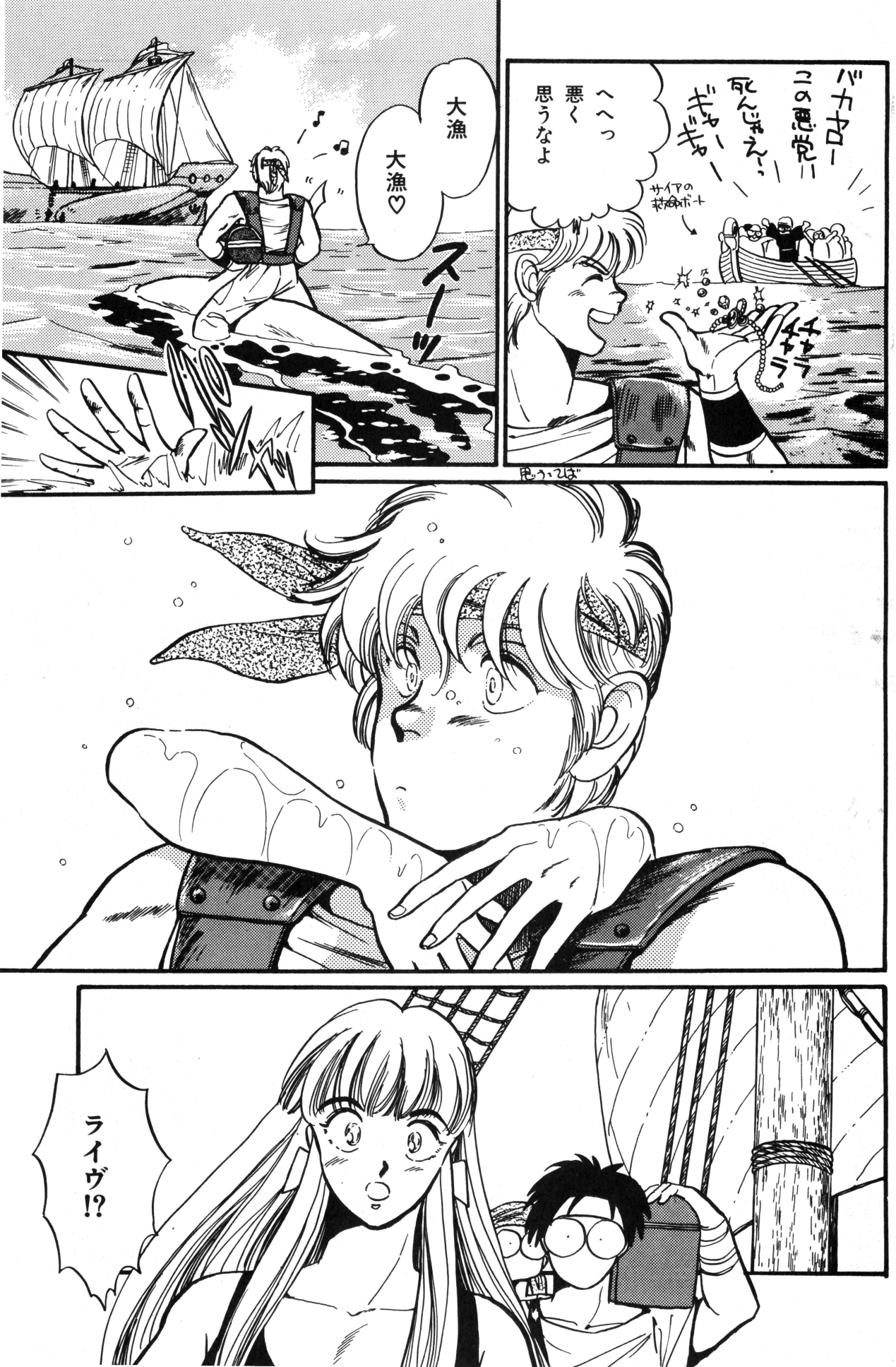

…ラカ
大陸といっても広いぞどこへ行くつもりだ？

ゲホゲホゲホ
ドドドド
もん
やめてぇー
ほらほらどうどうワーワー

うぷ
船長から離れろ！
やだっ！
お兄さんたち救命艇にも乗せてもらえないかわいそうな子供を海へ放っとく気!?
だから！
俺たちゃ海賊なんだぞ！サイアの船に乗ってたヤツを助ける道理がないだろ！
わかんねーボーズだな!!
そいつ女だよ
においでわかる…


ガバッ
なんなのそのコは？
いいかげんにしないかっ！
ぎゅう！


大陸に連れてってくれるまで
離れないからね！


大漁
大漁♡
スーッ
バカヤロー
この悪党ー
死んじゃえ、
ギャーギャー
へへっ
悪く
思うなよ
サイアの
おやぶんボート
イヤラ
イヤラ
イヤラ
思うつぼ
ライヴ!?

そおら
サイア船は
沈んだよ！
プリオーラを
サイア船に
着けろーっ
グ
ーン
ひゃっ
ぐぉーん
今度は
右だよ！
うーっ

うわあ
船倉から
水が…！
出せよ
出せよ
出せよ
〜〜っ!!
ぶん
ぶん
ぶん
ぶん
安心なさい
そこが
いちばん安全
なんだから！
よおっし
ライヴやった！

海賊ってのはな――っ!!
てめーみたいな金持ちからいただくのが商売なんだよっ!!
ライヴ
せ、せんちょ

きゃ!☆

ぐずぐずしてるとサイア船が通り過ぎてしまうわよ!
三日も待ち伏せしたのに!
!

海賊ってもんを見せてやるぜ!
オーッ
シェムを集めろ!
出撃だ!

海賊船
プリオーラ号だ！
俺は船長の
ライブ・エルコア
このサイア王国近くの
ガウミルド洋じゃ
ちょっと
有名だぜ！
海賊？
海賊って
なんだ？

玻璃(はり)・瑠璃(るり)
シャコに珊瑚(さんご)！
みごとな
工芸品だ
50DRg(ダンラング)は
いけるぜ！
DRg(ダン・ラング)＝金貨の単位
サイア人じゃ
なさそうだが
金持ちには
ちがいねえ
礼を
してもらわ
ないとな
あ
ありがとうっ
どっ！
？？
わかっちゃ
ねーな！
これは
海賊船
なのさ！

げぼ！
ゴホ　ゴホ
ほう！
シェムのやつら
おもしろいものを
見つけたな！
ぐす
うちのシェム達は
宝物を見つけると
放っておけない
性質（クチ）なんだ
ギャー
ギャー
命拾いしたな
ボーズ

ナイスパス
ぱっ
ぽあっ

ぶぶ
!

ルーンワース

星の勇者

シェムの大群とともに
現れた帆船の正体は?

迎　夏生

世界設定／T&ESOFT

第3話　海賊船プリオーラ号

Rune Worth
Rune Worth, where the world of the bounty between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
1989 © T&E SOFT

■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA

定価 8,800円

私が夢中にしてあげる

シリーズ第三弾 新登場

天使たちの午後III

JAST SOUND Plus

PC8801SR以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。

業務拡張につき
スタッフ募集

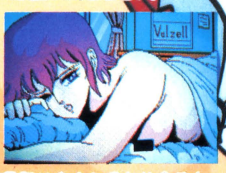
プログラマ
グラフィックデザイナー

JAST

大好評絶賛発売中

天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円

天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円



価格には消費税は含まれておりません。

国各地へ信販売

方法 品名、機種名明記の上現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ㊟ 5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

FUJITSU

みんなパソコン したくなる。

FMタウンズで、仕事するお父さん。
FMタウンズで、家事するお母さん。
FMタウンズで、新しいゲームに挑むボク。
これはもう、ひとりで使うのもったいない。

カケフ君

【FMタウンズの楽しさのヒミツ】
●CD-ROM標準装備。●進化したAV機能。●先進の32ビット386™CPU搭載。●絵や音や音声を自在に使って、だれでもカンタンにソフトがつくれる、クリエイティブツール「Towns GEAR」。
※386は米国インテル社の商標。

新登場

●FMTOWNSモデル1 本体
標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNSモデル2 本体
標準価格¥398,000(税別)
本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

「CD-ROM標準装備 32ビットCPU搭載」

ハイパーメディア・パソコン

FM TOWNS

＊本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／
●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

©Kadokawashoten 1989 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397710532 雑誌13977—10